

ZED

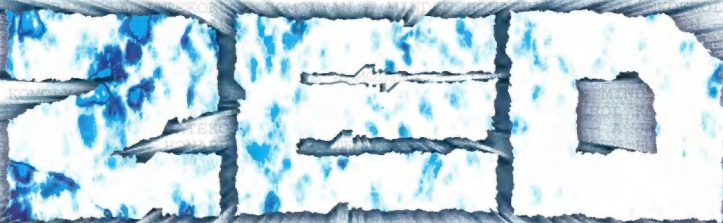
SIN

Fallout 2

TRESPASSER

Grim Fandango





ELŐFIZETÉSI AKCIÓ '99

**MOST MEGSPÓROLHATSZ 2914 FT-OT (3 ZED ÁRÁT)
HA DECEMBER 31-IG EGY ÉVRE ELŐFIZETSZ,
VAGY CSAK MEGÚJITOD A LEJÁRÓ ELŐFIZETÉSED!**

AZ AKCIÓ IDEJE ALATT AZ ELŐFIZETÉSI DÍJ

EGY ÉVRE 8990 FT

FÉL ÉVRE 4990 FT

NEGYED ÉVRE 2790 FT

**AZ EGY ÉVES ELŐFIZETÉSEK MELLÉ MOST
EGY TELJES JÁTÉK CD-T, ÉS A JÖVŐ ÉV VÉGÉN
MEGJELENŐ ZED 2000 ÉVKÖNYVET
ADJUK AJÁNDÉKBA!**

Előfizethető csekken, postal utalványon a szerkesztőség címén (CD Pegasus Kft. 1518 Budapest, Pf. 27.),
banki átutalással a 10200940-20116217-00000000 bankszámlaszámon,
vagy személyesen a szerkesztőségben (1113 Budapest, Bartók Béla út 152/c I. em. 103.)

JÁTÉKOS ÜNNEPEKET, KALANDOS ÚJ ÉVET ÉS JÓ OLVASÁST KÍVÁNUNK

**MINDEN HÓNAPBAN
A JÁTEKOKRÓL KOMOLYAN**

FŐSZERKESZTŐ
Lám Gábor
FŐSZERKESZTŐ-HELYETTES
Hanula Zsolt
HÍRSZERKESZTŐ,
CD MELLÉKLET SZERKESZTŐ
Tószegi Szabolcs,
MÉDIA-MANAGER
Török Zsuzsanna
PR ASSZISTENS
Borotai Zita
SZERKESZTŐSÉG
1518 Budapest,
Bartók Béla út 152/C
TELEFON/FAX
203-1351

E-MAIL
pczed@zed.hu
HOMEPAGE
http://www.zed.hu
POSTACIM
1518 Budapest, Pf. 27
KIADÓJA
A CD PEGASUS Kft.
FELELŐS KIADÓ
A Kft. ügyvezetője
TERJESZTŐ
A HÍRKER Rt.,
a Kiadói Lapterjesztő Kft.,
NH Rt. lapjelzői
résztvénytársaságok,
valamint az N-TEC Kft.-
kereslet (Kakas Csaba,
351-68-53) a számlázás-
technikai szaküzletek
TARTALÉKSZ GONDOSZÁS
Szálloménedez Bt.
Tel.: 343-2346
ELŐFIZETÉS
TERJESZTŐ A KIADÓ.
ELŐNIZETÉSI DÍJ
CD MELLEKKLET:
negyed évre: 2790 Ft,
fél évre: 4990 Ft,
egy évre: 8990 Ft.

TIPOGRÁFIA ÉS
NYOMDAI ELŐKÉSZÍTÉS:
BATHA LÁSZLÓ,
HELTAI CSABA,
MOLNÁR ISTVÁN,
SZABÓ DÓRA

A LAJ ELŐFIZETHETŐ BÁRMELY
POSTAHIVATALBAN KERHETŐ
POSTALVÁLTÁNYON, A KIADÓ ÁLTAL
KÜLDÖTT VAGY A LAPBAN TALÁLHATÓ
"KISZÉRHETŐTÁRSULÁS" MEGBÍZÁS
NYOMTATVÁNYAVAL,
VAGY BANKI ÁTUTALÁSSAL
IS: 10200940-2011621-00000000
SZ. BAKONYFÁRA-KISZÁRKA.
KÜLTÖLDRE ELŐFIZETHETŐ
A HUNGAROPRESS KFT.-N KERESZTVE
TEL.: (36-1) 206-1927,
FAX: (36-1) 206-1921,
E-MAIL:
HUNGAROPRESS@HUNGAROPRESS.DATANET.HU

Hirdetések felvétele
a szerkesztőségben

HIRDETÉS
Nagy András
LEVÉLÍRÁS
Timp Kft.
NYOMDAI MUNKÁK
Gutenberg Press
FELELŐS VEZETŐ
a cég ügyvezetője

A ZED MAGAZINBANI SZEREPLŐ
VALAMENNYI CIKKET SZERZŐI
JOG VÉDI. MÁSOLÁSUK BÁRMILYEN
FORMÁBAN KIZÁRÓLAG A KIADÓ
ELŐZETES ÍRÁSBELI ENGEDÉLYÉVEL
TÖRTÉNNET. SZERKESZTŐSÜNK
A LAPBAN MEGJELENŐ HÍRTESEKET
A LEHETŐSÉGEIKHEZ MÉRTEK
A LEHETŐSÉGEIK FIGYELMESEL KEZELI.
TARTALMUKRÓL AZONBAN
NEM VÁLLAL FELELŐSÉGET.

ISSN 1417-930X



EGY ÉVESEK LETTÜNK

a végigtekintek a PC ZED immár teljes első évfolyamán, akkor még mindig alig-alig tudatosul bennem, hogy amit tavaly ilyenkor megálmodtunk, az nemcsak, hogy megvalósult, de már egy teljes éve létezik. Milyen volt ez az év? Nem volt könnyű, de szép, izgalmas és emlékezetes volt minden napja. Hogy megérté-e? Az igen! A választ azok a pillanatok adják, amikor a szemem sarkából megpillantom, hogy valaki PC ZED-et olvas a villamoson, vagy amikor fél füllel meghallom, amint az újságárus közli a későn érkeklődő vevővel, hogy a PC ZED bizony már elfogyott. Ha csak egy gratuláló, lelkesedő levelet vagy e-mailt kaptunk volna, már azt mondanám, hogy megérté – de szerencsére minden nap tudtával olvashatok ilyeneket.

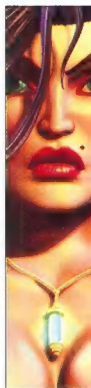
Ha magam elé teszem a PC ZED első számát és összehasonlítom azzal, amit most a kezében tartasz, akkor látom csak igazán, mekkora utat jártunk be, milyen sokat változtunk, fejlődtünk az elmúlt év alatt. A változásokat természetesen elsősorban Ti, az olvasók inspiráltátok, ezért most külön is szeretném megköszönni ötleteiteket, javaslataitokat, az építő jellegű kritikákat. Jó alkalom az első születésnap arra is, hogy rádöbbenjünk, milyen hihetetlen sebességgel fejlődik a számítógépes játékok világa. Amiről az első PC ZED-ben még fantasztikus újdonságként lelkendeztünk, mára már rég elfeledett, túlhaladt és felülmúlt technikának számít. De éppen ez a dinamizmus az, amitől él és az egész izgalmas játékvilág!

Félméletek és a számok: az Évkönyvvvel együtt 1400 oldal szöveget és a CD-ken kilenc Gigabyte-nyi játékot tudhat a magáénak az, akinek teljes PC ZED-évfolyam a birtokában van! Egyet biztosan ígérhetek: a tempón csak gyorsítani fogunk! Jövőre is – immár egy teljes év tapasztalataival a hátunk mögött – mindent megteszünk, hogy hónapról-hónapra hiteles képet kapjatok az állandóan változó, formálódó játékpiacon; a legfrissebb, legérdekesebb és legizgalmasabb újdonságokat fogjuk Nektek bemutatni, és reméljük, egyre többen lesztek, akik már nagyon várjátok minden hónap első hetét, hogy végre mezeilenjen a legkomolyabb játékmagazin, a PC ZED...

Kellemes karácsonyt és játékokban gazdag, boldog új évet kívánok a
PC ZED csapatának minden tagja nevében

Li - 4 -

Lám Gábor
főszerkesztő



FÓKUSZBAN

24 TÉLI SPORTOK A PC KÉPERNYŐJÉN

A C64-es Winter Gamestől és Ski or Die-től hosszú út vezetett a mai csillogó-villogó sportjátékokig. Ezt a fejlődést követi végig összeállításunk, különös tekintettel a jégkorong-játékokra, és az egyre nagyobb népszerűségnek örvendő snowboard-szimulátorokra.



HÍREK, ÚJONSÁGOK

6 Az első képek, információk a közeli és távoli jövőben megjelenő játékokról.

INTERJÚK

18 A JÁTÉKPIAC EURÓPÁBAN

Jim Mackonochie-vel, a Mindscape európai vezérigazgatójával beszélgettünk.

14 BLACK AND WHITE

Peter Molyneux új játékáról ezentúl minden hónapban számolunk – a napló első részében a Lionhead csapatával ismerkedhetünk meg.

BEMUTATÓK

38 TRESPASSER

Mégsem zárult le a Lost Worlddel a Jurassic Park története – a filmeket is készítő DreamWorks a harmadik részt kizárólag játék-formában jelenteti meg!

40 THE 5TH ELEMENT

Luc Besson klasszikus sci-fije új életre kel a PC monitorán – Leeloo és Dallas Korben ismét megmenti a világot!

42 BARRAGE

Felejtse el az Incomingot és a Missing in Actiont, itt az új lövöldözős örület!

44 GRIM FANDANGO

Ha a LucasArts kalandjátékot ad ki, az mindig óriási siker szokott lenni – Tim Shaeffer furcsa, morbid kerettörténetű, 3D-s kalandja sem szakítja meg ezt a hagyományt...



48 BLACKSTONE CHRONICLES

A horror-játékok rajongói már régóta vágytak egy olyan programra, amely garantálja a borzongást, de nem megy el a „láncfűrész” horror irányába. Nem kell tovább várakozni, a Blackstone Chronicles megérkezett...

50 FALLOUT 2

A 13-as pince megmentőjének unokája a legendás hős nyomdokaiba lép – Mad Maxet idéző hangulatú szerepjáték a Harmadik Világháború után.

32 SIN

Az Activision régóta várt játéka egyesíti magában a first person shooterrek fantasztikus látványvilágát és a C64-es klasszikus Last Ninja hangulatát. A Sin nem a Quake és az Unreal konkurenciája kíván lenni, sokkal inkább egy új stílus teremtménye: egy olyan lövöldözős játék, ahol a történet dominál...



52 RAILROAD TYCOON 2

Sid Meier legendás programjának folytatása – nyolc évvel az első rész után újra hív a vasút, vár a...

54 FORMULA 1 MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2

A Ubi Soft máig etalonnak számító F1 Racingjének felújított változata nagy sikerre számíthat az F1-rajongók körében.

56 F16 MULTIROLE FIGHTER & MIG29 FULCRUM

Két játék, amelyek mégis egymáshoz tartoznak – az amerikai és orosz légierő csúcsmoddelljei összecsapnak...

58 MADDEN NFL 99

Az EA Sports „védősármái” alá vette az amerikai focit, amivel valószínűleg rengeteg új rajongót fog szerezni az NFL ligának.

60 FIFA 99

Csattanós válasz a „Felül lehet-e műlni a World Cup 98-at?” kérdésre...

62 NBA LIVE 99

Jordan, Pippen, Rodman és a többiek újra feltűnnek a monitoron – az NBA-sorozat végre az NHL és a FIFA szintjére emelkedett.

ÁLLANDÓ ROVATOK

68 Netbörgésző

Útikalauz világháló-stopposoknak.

69 69. oldal

Mindent a szemnek...

70 Levelezés

Zed válaszol az olvasói levelekre.

72 Gondolatébresztő

A játékkultúra, a játékhoz való hozzáállás ma Magyarországon

78 Lapszemle

Mások véleményei, avagy ízések és pofonok.

76 Multimédia rovat

Behind the Magic – avagy mi van a Csillagok háborúja mögött?

88 Windows tippek

Sorozatunk harmadik részében az internet-hozzáférés beállításával, trükkjeivel foglalkozunk.

TIPPEK, VÉGIGJÁTSZÁSOK

64 A pályaszerkesztés művészete – 2. rész

Levelord ezúttal egy konkrét Sin-pályán keresztül mutatja be a pályatervezés kulisszatitkait.

82 Populous: The Beginning

A Bullfrog legújabb klasszikusának teljes végigjátszása.

HARDVER ROVAT

90 A DirectX 6 újdonságai

Mit tud az új grafikus Windows-modul?

93 Új 3D gyorsító chipek

ATI Rage 128 GL, 3Dlabs Permedia3, Glaze3D

94 Új 3D szemüveg

Metabyte Wicked 3D

92 Printíva 700

A citizen új színes nyomtatója

96 CD-TARTALOM

Kedvesinduló és útmutató állandó CD-mellékletünkhöz.

JÁTEKOK ABC SZORRENBE

ACTUA SOCCER 3 8

BARRAGE 42

BLACK AND WHITE 14

BLACKSTONE CHRONICLES 48

F16 MULTIROLE FIGHTER 56

FALLOUT 2 50

FIFA 99 60

FLY! 6

FORMULA 1 MONACO GRAND

PRIX RACING SIMULATION 2 .. 54

GIANTS 11

GRIM FANDANGO 44

HOSTILE WATERS 10

MACHINES 7

MAD TRAX 8

MADDEN NFL 99 58

MIG29 FULCRUM 57

MORTYR: SCHLOSS 7

NBA LIVE 99 62

POPULOUS: THE BEGINNING .. 80

RAILROAD TYCOON 2 52

S.C.A.N.S. 11

SIN 32

THE 5TH ELEMENT 40

THE CREED 9

TRESPASSER 38

VIRUS 2000 12

VR BASEBALL 2000 9

WIZARDRY 8 13

ZAX 10

FLY!

Rengeteg történelmi és jelenkori repülőgép-szimulátor jelenik meg manapság, de a polgári repülést szimuláló játékok – amelyekben nem egy harci repülő, hanem egyéb gép a főszereplő – meglepően kevesen vannak. Jelenleg három lehetősége van annak, aki ilyen stílusú játékra vágyik: a Microsoft Flight Simulatora, a Looking Glass Flight Unlimitedje és a Sierra Pro Pilot programja.

Hogy ilyen kevés polgári repülést szimuláló program jelenik meg, annak valószínűleg az egyik lehetséges oka az, hogy a Microsoft igen csak uralja a légiteret ebben a kategóriában. Szerencsére vannak, akik másként gondolják, név szerint a Terminal Reality munkatársai. A csapat egyik alapítója, Brett Combs korábban annak a Mallard Software-nek a vezetője volt, akik a Flight Simulatorhoz készítettek kiegészítő programokat. Sőt, Mark Randel, a Terminal Reality másik alapítója volt a Flight Simulator 5.0 fő programozója.

A Fly! legnagyobb vonzereje az a repülést kedvelők számára, hogy ebben a játékban tényleg nincsenek határok! Ha van elég üzemanyaga, akár az egész Földet körbeperegrülhetjük, meglátogathatjuk a Déli sarkot, a brazil őserdőket vagy a kínai Nagy Falat is. Őt terület azonban jóval részletesebben kidolgozott: New York, Chicago, Los Angeles, San Francisco és Dallas környéke. Ezen helyek mindegyike 50000 négyzetmérföld területet foglal el, itt a program grafikája műholdak felvételei alapján készült. Az egyéb részekenél részletes térképek alapján dolgoztak a készítő.

A készítők az időjárást sem hagyják ki a játékból: hó, eső és szélvihar nehezítheti dolgunkat. Ezen elemek nemcsak arra lettek tervezve, hogy 3D kártyákat megdolgoztassák, hanem hogy valós körülményeket szimuláljanak. Ha esetleg annyira rossz lenne az idő, hogy egyáltalán nem látunk ki a gépből, akkor a műszerek vagy az irányítótornyok rádióüzenetei alapján tájékozódhatunk. A program mind 3D kártyával, mind anélkül igen részletes grafikai megjelenítésre képes, persze előbbi esetben jóval szebb látványra számíthatunk.

A grafika mellett korunk szimulátorainál a valósághűség a legfontosabb szempont. A Fly!-ban öt különböző gép pilótafülkéjébe ülhetünk be: Cessna Skyhawk 172R, Cessna Citation X, Piper Malibu Mirage, Piper Navajo és a Beechcraft King Air 200. A gépek teljes egészében az eredeti repülők alapján készültek, a műszerfalról kezdve a viselkedésükig minden olyan, mint a valóságban. A készítő ehhez minden segítséget megkapta a repülők gyártóitól, sőt, már a program félkész változatát is hivatásos pilóták tesztelték annak érdekében, hogy tényleg minden olyan legyen, mint a valóságban. A műszerfalakon az összes(!) mutató és kapcsoló valósághűen működik, ennek ellenére a kezdőknek sem kell félniük a játéktól, hiszen sok könnyűt-funkciót lehet bekapcsolni.



FLY!

GATHERING OF DEVELOPERS/TERMINAL REALITY
POLGÁRI REPÜLŐGÉP-SZIMULÁTOR
MEGJENELÉSI IDŐ: 1999. MÁRCIUS



Az alábbi listában az őszi és a tél általunk legfontosabbnak ítélt megjelenéseit találhatjátok meg. Ezeknek a játékoknak egyelőre még nem ismeretes a pontos kiadási időpontja, így a hónapok feltüntetését csak irányadónak szántuk. Írjátok meg nekünk, hogy mely játékok megjelenésére vagytok kíváncsiak, és így a jövőben a Ti igényeitek alapján építhetjük fel a táblázatot. Kéréseiteket várjuk a 1519 Budapest, Pf. 27 címre levélben,

vagy e-mailen keresztül
a pced@zed.hu-n.



ŐSZI ÉS TÉLI MEGJENELÉSEK

AGE OF EMPIRES 2 Microsoft Activision	HEAVY GEAR 2 Activision	CIVILIZATION: CALL TO POWER Activision	MESSIAH Interplay	ULTIMA ASCENSION Electronic Arts	GABRIEL KNIGHT 3 Cendant	ALPHA CENTAURI Electronic Arts	DAIKATANA Edios	DAWN OF WAR Virgin	BLADE Grimlin	THEOCRACY Interactive Magic	INTERSTRATE 92 Activision	FORCE COMMANDER Activision	JAGGED ALLIANCE Sirech	DUNGEON KEEPER 2 Electronic Arts	SIM CITY 3000 Electronic Arts	WIZARDRY 8 Sirech	OMIKRON Edios	X-WING ALLIANCE Activision	DIABLO 2 Cendant	DUKE NUKEM FOREVER GT Interactive
---	----------------------------	--	----------------------	-------------------------------------	-----------------------------	-----------------------------------	--------------------	-----------------------	------------------	--------------------------------	------------------------------	-------------------------------	---------------------------	-------------------------------------	----------------------------------	----------------------	------------------	-------------------------------	---------------------	--------------------------------------

Mortyr: Schloss

Herezen emlékeznek már arra a játékra, amely az egész first person shooter-mániát elindította. A Wolfenstein 3D – merthogy róla van szó – mai szemmel nézve elég primitív, mind kidolgozás, mind játékmélet szempontjából. Ennek ellenére rengeteg órát töltöttünk el az elnagyoltan megrajzolt falak között és irítottuk a náci katonákat a négy rendelkezésre álló fegyver valamelyikével. Érdekes, hogy azóta senkinek sem jutott eszébe az ötletet valamilyen szinten feldolgozni, az összes first person shooter fantáziavilágban játszódik, a németeket még senki sem vette elő újra. Egészen mostanáig, mert lengyel fejlesztők egy olyan játékon dolgoznak, amelynek egy része 1944-ben játszódik egy németországi kastélyban.

A játék hőse Mortyr, aki a jövő egy olyan szervezetének a tagja, amely különböző háborús bűnösök után kutat. Mivel az időutazás már lehetséges, Mortyr feleletesei visszküldik a múltba, hogy tudja meg, igazak-e a hírek, hogy korának szervezett bűnözői az időgép segítségével magas rangú náci vezetőkkel állnak kapcsolatban. Hősünk nyomozása 1942-ben nem jár eredménnyel, de csatlakozik a szövetségesekhez, ezen belül az angol kommandósokhoz. Két évvel később azt a feladatot kapja, hogy jusson be egy szigórán őrzött német kastélyba. Úgy tűnik, végre itt a lehetőség, hogy eleget tegyen eredeti megbízatásának...

A program harminc szintből áll. Az első tizenötben hősünk folyamatosan halad lefelé a kastélyban és talál egy időkaput a jövőbe, amelyen át is lép. Ezután az a célja, hogy feljusson a felszínre, de a kastély már nem teljesen olyan, amilyen

1944-ben volt...

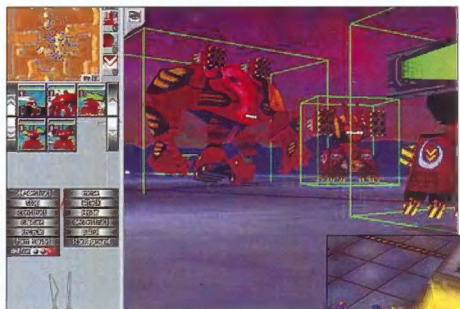
MORTYR: SCHLOSS
FIRST PERSON SHOOTER
MIRAGE MEDIA / CORWIN SOFTWARE
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 TAVASZ

MACHINES

Nem sok olyan nagyobb cég létezik, amely eddig még nem adott ki real-time stratégiai játékot. Az Acclaim ezen kevesek közé tartozik, de már nem sokáig, hiszen hamarosan megjelenítik a Machines névre hallgató játékukat. A program nem a tradicionálisnak számító kődinenzios megjelenítést használja, hanem korunk divatját követve minden 3D-ben jelenik meg előttünk. Annak érdekében, hogy a megjelenítés minél gyorsabb és folyamatosabb legyen, a készítő az egész játékot poligonokból építik fel. Emellett a játék érdekessége, hogy maximálisan kihasználja a terep adottságait. Az épületek és a fák mögé elbújathatjuk egységeinket, a dombtetőn álló egység messzebbre lőhet, mint a völgyben álló társa, a magasabban lévő robotok pedig messzebbre látnak el, mint azok, amelyek a mélyben tartózkodnak.

A történet 2172-ben játszódik. A Föld reménytelenül túlnépesedett, ezért távoli bolygókra küldenek gépeket azzal a céllal, hogy az idegen égitesteket emberi életre alkalmassá tegyenek. Néhány évszázad alatt az egyik ilyen bolygón sikerrel jártak a gépek, és megteremtették az emberi életre alkalmas körülményeket. Mivel az emberek nem érzékelnek meg ide, a gépek tovább dolgoznak, megteremtik saját robotvilágukat és különálló csoportokra szakadnak. Mi az egyik ilyen csoport főszámítógépek szerepére kerülünk, és az a célunk, hogy a bolygót teljesen a mi gépeink uralják.

A többi real-time stratégiai játékkal ellentétben a Machinesben

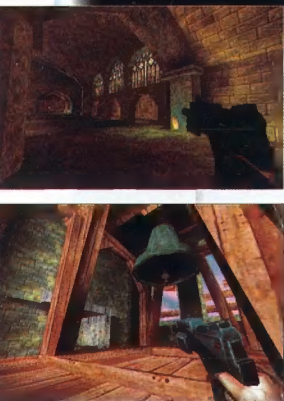


többfajta nézet közül választhatunk. A madártávlati nézetből kezdve, akár third person módban is irányíthatjuk egységeinket, sőt, bele is ülhettünk valamelyik gépezetünkbe és a pilótáfülkéből jászhatunk, mint a Battlezone-ban. Ha beülünk egy járműbe, olyan helyekre is eljuthatunk, amelyek elérésére külső nézetből nincs lehetőségünk: barlangokba vagy épületekbe. Ebben a módban

játszva azonban nem adhatunk parancsokat a többi egységnek, és nem látjuk át az egész ütközetet.

A programban több, mint húsz különböző járművet készíthetünk. Mindegyiket saját igényeink szerint módosíthatjuk, megadhatjuk, hogy milyen fegyvert vigyen magával, milyen energiaforrással működjön, és még sok egyéb dolgot. Lehetőségeink általában attól függnek, milyen technikai szintet értünk el. A játékban tíz különböző épületfajta kap helyet, pl. ágyútornyok, finomítók, radarok. Ezek mindegyike – a járművekhez hasonlóan – továbbfejleszhető a későbbiekben. Szerencsére nemcsak ennyi a játék, mert ez nem sokban különbözik a kategória többi képviselőjétől. A Machines igazi újjátása a kémek felhasználásában rejlik. A kémek beépülnek az ellenség soraiba, hogy ott minél nagyobb károkat okozzanak: van amelyekkel épületeket foglalhatunk el vagy konkurens egységeket hatástalaníthatunk. Egy jól elhelyezett kémel az ellenség összes egységét láthatjuk a térképén, sőt, fejlett technikákat is lophatunk a segítségükkel. Természetesen megvannak az eszközök a kémek felderítésére, ezeket érdemes folyamatosan használnunk, hogy kiderítsük, ki nem a mi emberünk. A játékban egyfajta nyersanyag bányászattal kell biztosítani a termelést és a fejlesztést, emiatt valószínűleg a harc dominál a programban

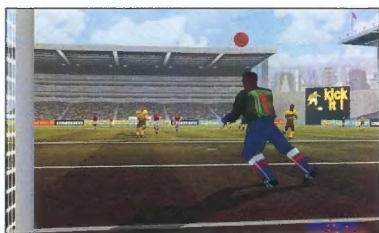
MACHINES
ACCLAIM / CHARYBDIS LTD.
REAL-TIME STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 ELEJE



Az Electronic Arts nagy hírfocisorozata mellett

Actua Soccer 3

csak egy cég van, amely – stílusosan – labdát tud rúgni a sportprogramok legnépszerűbb kategóriájában. Ez pedig a Gremlin, akiknek az Actua Soccer focisorozata hamarosan a harmadik epizódjához érkezik. Lássuk, melyek lesznek az újítások a programban! Mivel az első két rész igen magas pontszámot kapott a különféle számítógépes játékmagazinokban, a készítőik úgy döntöttek, hogy a játékok alapjait meghagyják és csak néhány lényeges apróságot változtatnak. Legnagyobb fejlesztésen a mesterséges intelligencia esett át, mind játékos (jobb helyezkedés), mind csapatszinten (fejlettebb taktika). Sok játékos kérte, hogy lehessen a program gyorsaságát szabályozni: a harmadik részből ez sem fog kimaradni, csakúgy mint a labda rugalmasságának beállítása és sok más egyéb opció. A kezdők remek segítséget kapnak a készítőktől: beállítható, mennyire tapadjon a labda a játékos lábához, vagy mennyire segítsen a számítógép a védekezésben. A képernyőn egyszerre látható poligonok száma is megemelkedett jó 30 százalékkal az Actua Soccer 2-höz képest. A játékosok testét immár teljes egészében textúra borítja, valamint gouraud-árrnyékolás és valós idejű fényforráskezelés is helyet kapott az újdonságok listáján. A programban 450 csapat több mint 10000 valóságos játékos szerepel az angol, a spanyol, a holland, a német, a portugál, az amerikai, a belga és az olasz ligából. Ami nem változik: az arcade jellegű igen gyors játékmenet, az irányítási módszer és az élő kommentátor. Hogy mire elég mindez a FIFA 99-cel szemben? Azt majd a focirajongók eldöntik...



ACTUA SOCCER 3

GREMLIN

FOCI

MEGJELENÉSI IDŐ: 1998 VÉGE



Mad Trax

Egyre népszerűbbek az autóversenyzés valamely futurisztikus változatát bemutató játékok. Olyan programokról van szó, amelyekben nemcsak az a cél, hogy gyorsabbak legyünk a többiekénél, hanem valamilyen módon meg is kell nehezítenünk ellenfeleink életét. Csakúgy, mint a többi ilyen játéknál, az úton elhelyezett powerupok segítségével tudunk a többiek fölé kerekedni. Rakéták, aknák, turbó-gyorsítás és egyéb felvehető segédeszközök állnak rendelkezésünkre. A program készítői tökéletes fizikai modellezést ígérnek, emellett nyolc különböző járművet és húsz versenypályát. Akiknek a gép már nem ellenfél, azok számára teljes multiplayer mód (osztott képernyő is) van a játékokban a natív 3Dfx és Direct3D támogatás mellett. CD mellékletünkön helyet kapott a program játszható demoja is, amelyből látható, hogy a készítő remek munkát végeztek, a Mad Trax gyorsan, zökkenőmentesen fut. A fejlesztők azt ígéri, a program megjelenése után weboldalukat folyamatosan frissítik új autókkal és pályákkal. Hogy ez mire elég, az kérdéses, ugyanis a konkurrencia már készülődik a hasonló stílusú Power-slide-dal, sőt, a 11. oldalon bemutatott S.C.A.R.S. is hasonló alapokon nyugszik.



MAD TRAX

PROJECT 2 INTERACTIVE/RAYLAND INTERACTIVE

FUTURISZTIKUS AUTÓVERSENY

MEGJELENÉSI IDŐ: 1998 VÉGE

NOVEMBER 10. FIGHTER PILOT • Electronic Arts

NOVEMBER 16. MYTH 2: SOULBLIGHTER • QT

NOVEMBER 16. GANGSTERS • QT

NOVEMBER 16. TOMB RAIDER 3 • Eidos

NOVEMBER 23. MOTORACER 2 • Electronic Arts

NOVEMBER 23. ULTIMA ONLINE: THE SECOND AGE • Origin

NOVEMBER 24. FIFA 99 • EA Sports

NOVEMBER 24. HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3 • 3DO

NOVEMBER 30. TEST DRIVE 4X4 • Accolade

NOVEMBER 30. PREY • QT Interactive

NOVEMBER 30. NBA 99 • EA Sports

DECEMBER 1. A listában szereplő dátumok tájékoztató jellegűek, a lapzártakor érvényben lévő hivatalos megjelenéseket tartalmazzák.

DECEMBER 1. WORLD WAR 2 FIGHTERS • Jane's

DECEMBER 1. DELTA FORCE • NovaLogic

DECEMBER 1. FUTURE COP LAPD • Electronic

DECEMBER 1. F-16 AGGRESSOR • Virgin

DECEMBER 1. CARMAGEDDON 2 • SCI

DECEMBER 1. SIM CITY 3000 • Electronic Arts

DECEMBER 1. SCREAMER SPORTS CARS • Electronic Arts

DECEMBER 1. PRINCE OF PERSIA 3D • RedOrb

DECEMBER 1. TEST DRIVE 5 • Accolade

DECEMBER 1. MAGIC AND MAYHEM • Virgin

DECEMBER 1. LANDS OF LORE 3 • Westwood

DECEMBER 1. ALPHA CENTAURI • Firaxis

DECEMBER 1. LUFTWAFFE COMMANDER • Mindscape

DECEMBER 1. ...

DECEMBER 1. ...

DECEMBER 1. ...

DECEMBER 1. ...

DECEMBER 1. ...

DECEMBER 1. ...

DECEMBER 1. ...

DECEMBER 1. ...

DECEMBER 1. ...

DECEMBER 1. ...

The Creed

A **The Creed** egy érdekes akció-kalandjáték, amelynek sztorija szerint hőseink kényszerleszállást hajtanak végre egy számukra teljesen ismeretlen planetán. A bolygón értelmes lények laknak, azonban az őket kicsit más, mint amilyet eddig megszokhattunk. Három nagyvállalat uralja a területet, nekünk pedig az a célunk, hogy valamelyik cég segítségével elhagyjuk a bolygót. A játék elején két főszereplő közül választhatunk. Az első Guy Wolfe, a legnagyobb macho (persze csak Duke Nekem után) hatalmas pisztollyal és hosszú bőrkabátban. A másik szereplő – valószínűleg a



hímnemű játékosok kedvencévé válik – Gene Matrix, aki mellbőség tekintetében Lara Croftot is lekörözi. Természetesen mindkét szereplővel teljesen más a játék, hiszen míg Guy inkább a nyílt harcot kedveli, addig Gene a piszkos trükkök mestere. A játék központjában a küldetésekként állnak, amelyeket az említett nagyvállalatoktól kapunk. Több mint 150 különféle misszió biztosítja, hogy ne unjunk bele egyhamar a játékba. A programban szereplő város és lakói is remekül kidolgozottak, hiszen 420 (!) különféle helyszín mindegyikén húsz személy mozoghat egyszerre. Óriási robotokba és különféle járművekbe is beülhetünk, de ha inkább a gyaloglást választjuk, a 16 fajta fegyver valamelyikével irhatjuk az ellenséget. A program – amelyre a készítőit saját bevallása szerint a Syndicate és a Resident Evil volt a legnagyobb hatással – teljes körű 3D hardvert támogatást biztosít, emellett a force feedbackes joystickok tulajdonosairól sem feledkeztek meg a fejlesztők. A programban helyet kapott egy mindenre kiterjedő küldetészerkesztő is, amely az AGOS névre hallgat, és amelynek segítségével mindenki olyan missziókat kreálhat magának, amilyeneket csak óhajt.



THE CREED
3RD PERSON AKCIÓN-KALAND
ELECTRONIC ARTS/INSOMNIA ENTERTAINMENT
1998 VÉGE-1999 ELEJE

VR BASEBALL 2000
INTERPLAY/VR SPORTS
BASEBALL
MEJELLENÉSI IDŐ: 1998 VÉGE



ÜZLETI HÍREK

A Blizzard pert nyert a Microstar nevű cég ellen, akik az engedélyük nélkül adták ki egy Starcraft pályákat tartalmazó CD-t Stellar Force néven. A bíróság a Microstart arra kötelezte, hogy a még eladott példányokat megsemmisítse, valamint egy meg nem nevezett összeget fizessen a Blizzardnak.

A GT Interactive forgalma az év második negyedében 116,2 millió dollár volt, ez négy százalékkal alacsonyabb, mint 1997 hasonló időszakában. A biztosítási bevétel a tavalyi 8,5 millió után „csak” 1,4 millió volt!

A Crack dot Com cég súlyos pénzügyi válságban van. A gond már akkorra, hogy a cég kénytelen beszüntetni a működését – már a számlákat sem tudták kifizetni... A Golgota így valószínűleg soha nem fog elkészülni.

Az Electronic Arts forgalma a második negyedében 245,8 millió dollár volt, ez 29 százalékkal magasabb, mint tavaly ilyenkor.

A SyQuest, az ismert hordozható winchesterek gyártója nem bírja tovább a piaci versenyt, és beszünteti a működést. A tulajdonosok azért döntöttek így, hogy megakadályozzák az esetleges csődöt. Többek szerint a ZipDrive miatt szorultak háttérbe a SyQuest termékek.

A 3Dfx Interactive azon félelmében, hogy valaki felvásárolja a céget, olyan döntést hozott, amely számukra igen kedvezőtlen feltételeket biztosítja saját részvényeik megvásárlását.

A GT Interactive tovább terjeszkedik! Legutóbbi lépésük a OneWorld Media nevű (szép nyereséggel büszkélkedő) cég megvásárlása volt. A kis cég két éve alakult, és internetes játékok fejlesztésével foglalkozik.

VR Baseball 2000

A **baseball** soha nem számított a népszerű számítógépes sportjátékok közé, ezt valószínűleg annak köszönhető, hogy kevésbé lehet átültetni a sportág feszültségét és izgalmát, mint a jégkorong vagy a labdarúgás dinamizmusát. A VR Sports csapata gondolt egy nagyot és úgy döntött, mégis beleavág. Ehhez először is egy megfelelő 3D engine-t kellett keresniük, választásuk a még meg sem jelent Messiah motorjára esett. A játékban minden benne lesz, ami miatt a konkurencia sportjátékai sikeresek: élethű animáció, eredeti csapatok és játékosok (az amerikai profiakra, a MLB mind a húsz csapata szerepel). A cég folyamatosan frissíti a játékosok teljesítményét összegző adatbázist, és az aktuális adatok mindig letölthetők lesznek a internetről. A grafikára sem lehet panasz, a VR Baseball az összes ismertebb 3D gyorsítókártyát támogatja a Direct3D-n keresztül. A játék nálunk valószínűleg kevésbé lesz sikeres, mint mondjuk az Egyesült Államokban – ahol a baseball szinte nemzeti sportnak számít –, de a sportot szeretők már minden bizonnyal nagyon várják a program megjelenését.

Hostile Waters

elérni? Sok céget láttunk már, amely az elsőt választotta, de szerencsére vannak olyanok is, akik a második alternatíva mellett döntöttek, habár az jóval nagyobb kockázattal jár. Nem is olyan rég a Rage Software hasonló döntésre kényszerült az Incoming sikere után. Elhatározhatták volna, hogy megcsinálják az Incoming 2-t, mégis úgy döntöttek, hogy a játék engine-jét ugyan felhasználják, de teljesen más stílusú programot készítenek. A Hostile Waters egy hibrid-játék, amely az arcade jellegű lövöldözést (lásd Incoming), a stratégiai tervezést és az alapanyagokkal való gazdálkodást ötvözi. A program alapjaiban a Battlezone-ra emlékeztet, de ellentétben azzal, itt az akció egy repülőgéppel körül zajlik, amely a bázisunkként szolgál, és az új egységek előállításához is szükséges. Ami a járműveknek a feladatot, majd levezetni az ütközetet.

Mivel az egész játék vízen játszódik, igen nagy szerepe lesz az időjárásnak, sőt, az apály-dagály változása is kelmellen meglepetéseket okozhat annak a parancsnoknak, aki nem figyel kellően a feladatra. Valószínűleg az Incomingből megismert 3D engine és a husz egyre nehezebb küldetés az, ami miatt a stratégiai játékok rajongói kellemes perceket fognak a program mellett eltölteni.

HOSTILE WATERS
RAGE SOFTWARE
AKCIÓ-STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999. ELEJE

Az egyik dilemma, amely elé egy játékkészítő cég kerülhet, miután piacra dobott egy sikeres programot, a „miként tovább?” Adjanak ki folytatást (esetleg egy küldetéslemez), hogy minél több pénz szajtoljanak ki az ötletből vagy találganak ki valami újat és azzal próbáljanak meg ismét sikert elérni? Sok céget láttunk már, amely az elsőt választotta, de szerencsére vannak olyanok is, akik a második alternatíva mellett döntöttek, habár az jóval nagyobb kockázattal jár. Nem is olyan rég a Rage Software hasonló döntésre kényszerült az Incoming sikere után. Elhatározhatták volna, hogy megcsinálják az Incoming 2-t, mégis úgy döntöttek, hogy a játék engine-jét ugyan felhasználják, de teljesen más stílusú programot készítenek. A Hostile Waters egy hibrid-játék, amely az arcade jellegű lövöldözést (lásd Incoming), a stratégiai tervezést és az alapanyagokkal való gazdálkodást ötvözi. A program alapjaiban a Battlezone-ra emlékeztet, de ellentétben azzal, itt az akció egy repülőgéppel körül zajlik, amely a bázisunkként szolgál, és az új egységek előállításához is szükséges. Ami a járműveknek a feladatot, majd levezetni az ütközetet.

Zax

Reflexive Entertainment munkatársai valószínűleg megirigyelték a Diablo sikerét, ugyanis egy hasonló stílusú játékon dolgoznak. Hasonlóan a nagy elődhez, a Zax sem más, mint egy akciójáték

RPG-elemekkel fűszerezve. Az akció teljes képernyőn zajlik, a sztori vonalát továbbvivő movie-k pedig a program engine-jével készülnek. A cél – csakúgy mint a Diablóban – a tapasztalatszerzés, az egyre erősebb fegyverek gyűjtögetése, valamint minél több szörnyetgét kiirtása. A készítő nemcsak az egyjátékos módra koncentrálnak, a program multiplayer része is megfelel majd korunk elvárásainak: interneten és helyi hálózatokon keresztül 32 hős indulhat egyszerre kalandozni. Hogy mekkora sikere lesz a programnak a Diablo 2 mellett? Erre az idő adja a választ...



ZAX
REFLEXIVE ENTERTAINMENT
AKCIÓ/RPG
MAGJELENÉSI IDŐ: 1999. ELEJE

Várólista

Melyek azok a játékok, amelyeket a legjobban vár a közönség; amelyeknek már megjelenés előtt biztosított a sikere? Erre a kérdésre keressük a választ az alábbi listával, mely egyelőre a szerkesztőség véleményét tükrözi, de később természetesen a Ti véleményetek alapján fog alakulni.

Szavazataitokat várjuk a 1519 Budapest, Pf: 27 címre levélben, vagy e-mailen keresztül a pczed@zed.hu-n.



1

TOMB RAIDER 3 - AKCIÓ. EIDOS



2

DIABLO 2 - LORD OF DESTRUCTION



3

DUKE 3 ARENA - AKCIÓ. ACTIVISION



4

DUNGEON KEEPER 2 - STRATÉGIA. EA



5

STARSCRAFT: BROOD WAR - STRATÉGIA. CENDRIT



6

TIGERBUN SUN - STRATÉGIA. EA



7

DUKE NUKEM 4EVER - AKCIÓ. GT

8

FORCE COMMANDER - STRATÉGIA. ACTIVISION

VIRUS 2000

A régi játékoknak újabb epizódjait megjelentetni. A Lode Runner 2 és a The Sentinel Returns is ilyen próbálkozás volt, csakúgy mint a Virus 2000, amely nem más mint a Virus című Spectormos és C64-es program új köntösbe öltöztetve. Az eredeti játékot és a folytatást is a le-

genda David Braben készítette. A játék kerettörténete nem túl eredeti, ezáltal is idegen lények támadják meg szülőbolygókat. Amerre járnak, különös vírus ulti fel a fejét. A játékos célja természetesen a világ megtisztítása az idegenektől.

Az eredeti játék egyike volt az akkor még nagyon ritka 3D-s megjelenítést használó programoknak. Azóta a világ nagyot változott, szinte minden 3D-ben készítenek el. A Virus 2000 is a legmodernebb 3D technológiát használja, annak ellenére, hogy „csak” egy lövöldözős játékról van szó. A készítők saját engine elkészítése mellett döntöttek, erre

nunk, a többi teljesítése fakultatív, sőt, nem is biztos, hogy megtaláljuk, hiszen a pályákon elrejtett titkos átjárókon lehet eljutni hozzájuk.

Ami az eredeti Spectormos és C64-es játékból hiányzott, az a multiplayer lehetőség. A Virus 2000 ebben is lépést tart a korról: a hat speciálisan többjátékos küzdelmekre tervezett pályán egyszerre nyolcan játszhatnak egymást.

VIRUS 2000
3D AKCIÓ
GROLIER INTERACTIVE
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 ELEJE

TOP LISTA

Játék-toplistánkat ezúttal két részre osztottuk. Első listánk a Ti szavazataitok alapján formálódik hónapról hónapra, míg a másik három ismert külföldi (PC Gamer, PC Zone, PC Format) és négy magyar (576 Kbyte, PC Guru, PC-X és természetesen a ZED) játék-magazin által kiosztott osztályzatok átlagolása alapján született, az utóbbi három hónapban megjelent játékokat tekintve.

Szavazataitokat továbbra is várjuk ■ 1519 Budapest, Pf: 27 címre vagy e-mailben pzed@zed.hu-ra!

OLVASÓI LISTA

JÁTÉK NEVE	STÍLUS	KIADÓ	HOL OLVASHATÓZ RÓLA?
NEED FOR SPEED 3	SZIMULÁTOR	EA	98/10
STARCRRAFT	STRATÉGIA	CENDANT	98/2,4,5,6
COMMANDOS	STRATÉGIA	EIDOS	98/5,8
NHL 99	SPORT	EA	98/11
SHOGO	AKCIÓ	MONOLIT	98/11
DUNE 2000	STRATÉGIA	EA	98/2,4,6,10
FINAL FANTASY 7	KALAND	EIDOS	98/3,5,9,11
UNREAL	AKCIÓ	GTA	98/2,3,6,9
PEOPLE'S GENERAL	STRATÉGIA	MINDSCAPE	98/7,9,10
MECHCOMMANDER	STRATÉGIA		98/3,5,7,8,9

ÚJSÁGOK LISTÁJA

JÁTÉK NEVE	STÍLUS	KIADÓ	HOL OLVASHATÓZ RÓLA?
1. (-) POPULOUS: THE BEGINNING	STRATÉGIA	EA	98/10,11,12
2. (-) GRIM FANDANGO	KALAND	LUCASARTS	98/10,12
3. (✓) COLIN MCRAE RALLY	SZIMULÁTOR	CODEMASTERS	98/10
4. (-) EUROPEAN AIR WAR	SZIMULÁTOR	MICROPROSE	98/7,11
5. (✓) KLINGON HONOR GUARD	AKCIÓ	MICROPROSE	98/5,9,10
6. (✓) NEED FOR SPEED 3	SZIMULÁTOR	EA	98/10
7. (-) NHL 99	SPORT	EA	98/11
8. (-) DUNE 2000	STRATÉGIA	EA	98/2,4,6,10
9. (✓) RAINBOW SIX	AKCIÓ	TAKE 2	98/10
10. (✓) FINAL FANTASY 7	KALAND	EIDOS	98/3,5,9,11

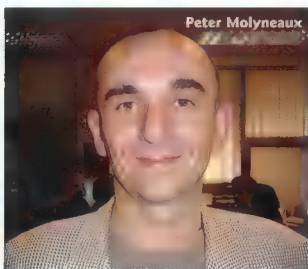
Black and White

Napló 1. rész

Peter Molyneux, a stratégiai játékkfejlesztők koronázatlan királya, akinek olyan klasszikusok fűződnek a nevéhez, mint a Populous, a Powermonger, a Magic Carpet, a Syndicate, a Theme Park vagy a Dungeon Keeper, 1996 nyarán alaposan megdöbbenett a világot azzal a bejelentésével, hogy otthagyja a Bullfrogot. Az elért sikerek akkora már a Bullfrog szinonimájává tették Peter nevét, ezért senki nem értette, hogy Mr. Molyneux miért száll ki a jól menő cégből.

A döntés hátterében az állt, hogy 1995-ben a Bullfrog egy tulajdonosváltás következtében az Electronic Arts „fennhatósága” alá került. Ennek köszönhetően Peternek onnantól kezdve rengeteg kellemetlen kötelessége akadt: állandó utazgatás Kalifornia és Anglia között, véget nem érő értekezletek, igazgatói ülések, management-megbeszélések – ez nem Peter világa volt.

Végül 1996 júliusában melegebbé mindezt, és visszavert ahhoz, amit a legjobban szeret: a játékkészítéshez.



Peter Molyneux



Russel Shaw



Mark Haley



Alex Evans

Miután kilépett a Bullfrogtól, Lionhead Studios néven új céget alapított, és hamarosan elkezdte új játékának tervezését, amely a hangzatos Black and White névre hallgatott. Kilenc hónapot kellett várni arra, hogy megtekinthessük a játékból az első képeket és animációkat (erre az idei E3-on volt lehetőségünk), és a látottak nagyon meggyőzően hatottak. A Black and White tulajdonképpen a Populous és a Settlers ötvözete lesz, s rengeteg olyan ötletet fog felvonultatni, amelyeket más programokban eddig nem láthattunk. A játékban egy mágus bőrébe bújva kell követőket toborozni, majd törzset alapítva fejlődni, követőink életenergiájából varázslatokat használni és természetesen legyőzni a többi törzset. Összesen nyolc törzssel találkozhatunk (ezeket földi népekről nevezték el: indiánok, japánok, aztékok stb.), és mindnek más lesz az erőssége: a görögök például a gyógyításban jeleskednek, míg a kozákok a harc mesterei. Ezeket a játékelemeket már láthattuk más játékokban is, ami viszont a többi játék fölé emeli majd a Black and White-ot az az, hogy a törzsek tagjai igazi egyéniséget kapnak. A több, mint ötezer (!) karakter ugyanis nemcsak fát gyűjt és építkezik, hanem néha elmennek horgászni, lefekszenek aludni, szerelmek lesznek, megbetegszenek, elrontják a hasukat, éppúgy, mint az igazi emberek (a karakterek körülbelül kétszáz (!) féle ilyen állapottal rendelkeznek). A Black and White tehát nem mindennapi játék lesz, erre Molyneux neve a garancia.

A Lionhead Studios érdekes dolgot eszelt ki a játék népszerűsítésére: felfogadtak egy újságírórt, Steve Jacksont, aki a fejlesztés elejétől kezdve ott volt Molyneux csapatában, és naplószerűen minden hónapban lejegyezte a játék fejlődését a Lionheadben történt sztorikkal fűszerezve. A ZED Magazin következő számától kezdődően egészen '99 júliusáig (a Black and



White megjelenéséig) nálunk is olvashatjátok ezeket az írásokat, részletesen megismerhetitek hól tart a játék fejlesztése, és hogy mi történt az elmúlt hónapban a Lionhead háztáján. Ahhoz viszont, hogy a januári számban minden érthető legyen, most ismerkedjünk meg az előzményekkel.

A NAPLÓ

Steve Jackson 1997 áprilisában kérte fel Peter Molyneux, hogy csatlakozzon játékfejlesztő cégéhez. Amikor Steve közölte, hogy ő író és fikarcnyit sem konyít a programozáshoz, Peter csak ennyit mondott: „Sebaj. Kell egy épelméjű ember is a csapatba...” A csapat négy tagot számlált: Jacksonon és Molyneux-n kívül Mark Webley fejlesztő (a társaság műkimestere), valamint Tim Rance programozó (aki már a Populousba is belesígtett annak idején) alapította meg a Lionhead Studiost. A névválasztás körüli bonyodalmakról így írt Steve:

„Eredetileg Lionheadnek (= oroszlánfej) akartuk keresztelni a céget, mivel Mark hór-csögének is ez volt a neve. Sajnos azonban az állatka nem bírta elviselni a nagy megtestesítetést: Lionhead megdöglött. Ez nagyon rossz ómen volt, ezért másik nevet kellett választanunk. Több hetes huzavona után végül megegyeztünk, hogy Red Eye lesz az új név, azonban elkapkodtuk a dolgot. Mivel létezett már akkor egy Red Eye Productions nevű cég, a www.redeye.co.uk cím már le volt foglalva, így ez a név sem vált be. Sajnos mindez közvetlenül azelőtt derült ki, hogy Peter interjút adott az EDGE

magazinnak, ahol már közölni kellett a társaság nevét. Mivel a www.lionhead.co.uk-t már korábban lefoglaltuk, visszatértünk az eredeti elnevezéshez. Az EDGE-nek aztán Peter kifejtette, hogy a Lionhead szó utal arra, hogy miként az oroszlan az állatok királya, úgy kíván a Lionhead a játékgyártók királyává válni. A meztelen igazság azonban az, hogy a céget egy „dögött hór-csög”ről neveztük el...”

A Lionhead megalapítása után elkezdődött a munka Peter otthonában, és a tagok létszáma is egyre nőtt. Először Demis Hassabis, a csapat ifjú Einsteinje csatlakozott a társasághoz, és ő kezdte el kifejleszteni a játékhoz azt az engine-t, amely a valós fizikai törvényeket élethűen szimulálja. „Mondjuk, hogy felrobban egy kosár. – mondja Demis saját művéről – A robbanástól fémrepszek repülnek szét, és betörnek egy-két ablakot. Az ablakszilánkok nekicsapódnak egy fának, és levágnak róla néhány levelet, amelyek lassan lelibegnek a földre. Ez az engine mindezt élethűen meg tudja jeleníteni.” A fiatal titánnal Peter is elégedett volt, így a Black and White egységeinek mesterséges intelligenciáját is ő alapozta meg. A Lionheadben azonban nemcsak komoly munkával múlatták az időt. Peter és Steve például



Jamie Durrant



vett egy-egy tagot, és azon versenyeztek, hogy melyikük fejlesztette jobban saját virtuális háziállatát. Steve kisfia közben otthon véletlenül letörölte a Dungeon Keeperben elmentett állását, és e-mailezett Peternek, hogy küldjön neki valami cheatet, amitől visszakerül a 12. pályára. Peter azt válaszolta, hogy csak akkor küld cheatet, ha a fiú ellopja apja tagagotchiját és bezárja egy szekrény mélyére, ahol nem hallani a csipogását...

A versenyszellem később átterjedt az egész Lionheadre, és megalapították a Lionhead Olimpiai Ponttáblát, ahova mindenféle verseny és fogadás eredménye felkerült. Ha valami nyert pókerban, squash-ban vagy bármi másban, kapott valamennyi pontot. Természetesen hatalmas versengések folytak (és folynak ma is) az első helyért. Ezek a kis játékok kedélyes munkahelyé várázolták a Lionheadet, így nem csoda, hogy két újabb munkaerő érkezett, mindkettő a Dungeon Keepert készítő gárdából. Jonty Barnes fejlesztő, akit nőügyei miatt csak Don Juanként



Steve, és a Lionhead

A grafikusok csapata



emlegettek, már nagy tapasztalattal rendelkezett, így ő lett a vezető programozó. A másik új tag Mark Healey volt, aki többszínűre festett hajával, orrkarikájával, állandóan másna-
mark egyébként szabadidejében gitározott és

hétvégenként gyakran járt Amszterdamba bulizni, ezért állandóan késett a munkahelyéről. Ennek ellenére remekül végezte dolgát, elég ha annyit árulunk el, hogy ő készítette a Dungeon Keeper grafikájának 95 százalékát. Az új arcokkal bővült Lionhead ezután már gőzerővel dolgozott, de Peter csak hónapok után árulta el nekik, milyen játékok készítenek tulajdonképpen. Három hónapon keresztül senki nem tudta, miért gyárt rutinokat, algoritmusokat, grafikákat, zenéket, mignem egy délután Peter összehívta a csapatot és előadta a játék tervét. Jackson így emlékezik meg az eseményről:

„Peter azt mondta: – Tudom, hogy már nagyon kíváncsiak vagytok arra, hogy min dolgoztok, de ha előbb árultam volna el, nem hitetek volna benne. Most, hogy leraktátok a játékok alapjait, már készek vagytok arra, hogy megtudjátok! – Rövid hatásszünet következett. Peter mindig is szerette a drámai jelene-
teket. – A játék neve Black and White lesz – folytatta – és ez lesz a legdögösebb, legjobb PC-s játék, amit alaha is készítettek! Azzal fogtuk magunkat, és elmentünk iszogatni...”

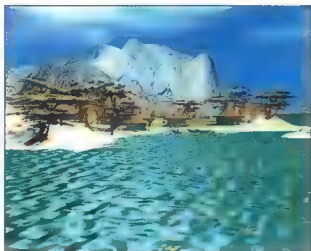
Hat hónapi fejlesztés után újabb emberek érkeztek a Lionheadhez, így át kellett költözni egy másik irodába. Az új főhadiszállás egy tágas kutatóközpontban kapott helyet, de a Moilyneux-rezidenciában berendezett munkahelyet senki nem hagyta ott szívesen. Hogy maradjon valami emlék a Lionhead első hónapjairól, Steve ravasz dolgot eszelt ki:

„Anélkül, hogy szóltam volna a többieknek, betettem a zsebembe a diktafonomat, és felvettem a legutolsó Peternél töltött délután beszélgetéseit. Amikor a szalag elindult, éppen Jonty átkozta hangosan a C++ program-



nyelvet. – Jonty, tudod, hogy hogy szól a közmondás, – mosolygott Tim – a rossz szakember a szerszámát hibáztatja... – Demis azonban megalkotta erre a mondásra saját bölcsességét: – Egy rossz szakember a szerszámát hibáztatja, hmmm... Alig várom azt a napot, amikor a szerszám fogja hibáztatni a rossz szakembert. Képzelték el, hogy beütsz a C++-nak valami idéletlen kódot, és a computer a következő üzenetet küldi: VICCELSZ, ÓCSI? CSAK NEM GONDOLOD, HOGY LEFORDÍTOM EZT A SZEMETET? Szerintem nagyszerű lenne – Amikor tanultam, volt egy nyári munkám egy gyárban – kapcsolódott be a beszélgetésbe Mark – Volt ott egy fickó, aki állandóan késett a munkából, és mindig azt hozta fel kifogásul, hogy hajnalig szerezte a barátjával. Na, az valóban egy olyan rossz szakember volt, aki a szerszámát hibáztatta... És így tovább, kétszer 30 percen keresztül...”

Az új iroda minden igényt kielégített: mindenki kapott egy hatalmas asztalt, amin két gép mellett elfért még egy CD-gyűjtemény és egy Monopoly-tábla is. Ebben a környezetben a munka új lendületet kapott, és hamarosan újabb két taggal bővült



a csapat. Russel Shaw, aki mindenkit (még a feleségét is) „cimbórának” szólított, a játék zenéjét kezdte el komponálni, Jamie Durrant pedig beindította a Lionhead-honlapot (www.lionhead.co.uk). A jobb munkakörnyezet mellett nagy motiváló erő volt az is, hogy közeledett az E3, ahol már szerettek volna mutatni valamit a játékból. Mivel egészen addig Peter azt tűzte ki célul, hogy először legyen kész a játék „fapados”, textúrák és zene nélküli belső használatú tesztverziója, a Lionhead bajba került: semmit nem tudtak felmutatni, ami egy kicsit is látványos lett volna. Ezért az E3 előtti hetek sűrű éjszakáival teltek, és számos grafikus felfogadásával sikerült még éppen időben előállítani azt a demót, amiről a bevezetőben már volt szó. A grafikon és az animációkon kívül „demo magyarázatot” adott arra, hogy miért is lett „a játék címe Black and White. A program ugyanis itélkezőn fogja a játékos cselekedeteit aszerint, hogy jó vagy gonosz tetteket visz véghez. Minél gonoszabb módszerekkel játszik egy játékos, a játék környezete annál komorabb, fakóbb lesz, majdhogynem fekete-fehér. A jó útra térő játékosok ezzel szemben színes-szagos, tiszta környezetet fognak kapni. A démon kívül Lionheadék közöltek néhány adatot is. Elárulták, hogy a rajzolt képek száma már túllépte a 16000-t, a programsorok száma pedig a 143000-t. Ez „két szám elég magyarázatul szolgálhat ahhoz, hogy 15 embernek miért teik két évbe egy játék elkészítése...”. Jonty Barnes vezető-programozó a következőképpen kommentálta mindezt: „Csak úgy tudok megbirkózni a munkával, ha apránként, feladatról feladatra haladok, és csak az aktuális programrészletre koncentrálok. Ha az egész játékot nézném, azt gondolnám, hogy nem tudom megírni ezt a programot!”

Az E3 után folytatódott a dolgozók hétköznapi, Christian Bravery (a Judge Dredd egyik rajzolója) érkezésével pedig a játék grafikai része is gyorsabban készült. Közel egy évi munka után, 1998 nyarán végül elérkeztek az első igazán nagy mérföldközhöz: elkészült a tervezési specifikáció. Ez egy olyan dokumentum volt, amely pontról pontra leírta, hogy mit fog tudni a játék és hogyan fog működni. Végre minden papíron volt, így jöhettek újabb ötletek a már meglévőkhöz. Steve meg is örökött egy Lionhead-ötletbörzét:

„Beszéljünk a varázslatokról! – javasolta Jonty. – Oké, – mondta Peter – de előbb arra



lennék kíváncsi, hogy meg tudjuk-e csinálni azt, amit a Dungeon Keeperben. Belenézhet-e majd a játékos egy karakterbe, hogy megtudja, mit lát az a figura, és irányíthatja-e majd így? Ez cool – lelkesedett Mark. – Ez lenne a tökéletes önmegvalósító játék. Szállás egy karakterbe, létrehozod, majd felneveled az utódodat és átköltöztöl bele. És akkor te leszel „saját utódod. Tetszik. Olyan... pervers! – Ennél a pontnál Jonty belefűjt a nála levő Rolling Rock-üvegbe. Mark csatlakozott hozzá, őt pedig Jamie és Paul követte. Hamarosan már mindenkinek üveg volt a kezében és tíz szó-lamban szólt a macskazene. Peter fogta magát és elszaladt hangfelvételért, hogy megörökítse az utóknak az üveg-zenekart, de éppen nem találta a magnóját. Leült hát a gépéhez, és a Windows Sound Recorderrel vette fel az üvegfüggőtatást. Ehhez azonban le kellett törölnie a Titanic című film kalózpéldányát a winchesteréről... – Huh, ez remek volt! – sóhajtott Jonty, amikor vége lett az egésznek –

De beszélhetnénk most már a varázslatokról? Oké, – válaszolt Peter – beszéljünk. De előbb együnk! Negyven perces csöndes csámcsozás után kellemesen elnehezdedve folytatódott a komoly tervezőmunka. – Könyörgöm, beszéljünk már a varázslatokról! – próbálkozott újra Jonty, és végre megkapta a varázslat-beszélgetést. Russel, a játék zenéjének komponistája állt elő rögtön egy remek ötlettel. Azt javasolta, hogy a varázslatok elsütéséhez ne csak ikonokra kelljen kattintani, hanem az egér mozgását is vegye figyelembe a program. Példának okáért, ha a játékos a Tűz varázslatot használja és az egérrel rajzol egy kört a játéktérben, akkor abban a körben gyulladjon ki a tűz. Vagy ha a Szélvihart használva rajzol egy örvényt, akkor a vihar az örvény irányába induljon el. Mielőtt azonban jobban elgondolkodhattunk volna az ötleten, Mark ismét az üveg-jébe fűjt, és újra beindult az üveg-zenekar... A társaság végül hajnali fél ötig dolgozott az újabb ötleteken, az idő legnagyobb részét azonban a további mókázások alkották. És mivel sör is fogyott rendszeren, másnap senki nem ment be dolgozni...”

Így jutottunk el napjainkig a Lionhead és a Black and White történetében. Az már ennyiből is nyilvánvalóvá válhatott, hogy a Black and White egy nagyon ígéretes játék, amit nagyon komolytalan emberek készítenek. A következő hónapoktól már eredeti Steve Jackson-cikkeket fogunk közzélni, amelyen bizonyára ismét jól fogunk szórakozni, és amellyel a játék újdonságairól is megtudunk néhány bennfentes információt. Találkozunk tehát a jövő hónapban!



A játékpiacon Európában

Keleti oldal, nyugati oldal

A Mindscape az elmúlt négy-öt év alatt rengeteg, manapság már klasszikusnak számító játékkal örvezdettette meg

■ számítógép-tulajdonosokat; példaképpen elég csak a mindmáig rendíthetetlen népszerűségnek örvendő 5 Star-sorozatot megemlíteni, amelynek legismertebb tagja ■ Panzer General. A Mindscape nevéhez kapcsolható ■ sok szempontból úttörőnek számító Megarace, valamint jó néhány korszakalkotó játék a Cryo Interactive-től. A francia fejlesztőcég ugyan már kivált ■ Mindscape kötelékéből, ■ cég azonban az SSI (Panzer General) és a The Learning Company (Creatures) mellett az elmúlt hetekben újabb ékkőre tett szert a RedOrb (Riven) személyében.



Mindscape sok játékot jelentet meg, az utóbbi hónapokban ■ legnagyobb érdeklődés a 5 Star-sorozat legújabb tagját, a novemberben boltokba került People's Generalt kísérte. A magyarországi megjelenés apropóján hazánkba látogatott a nagymúltú kiadó európai vezérigazgatója, Jim Mackonochie, akivel sikerült egy rövid, exkluzív interjút készítenünk.

Mackonochie úr már régóta foglalkozik számítógépes játékokkal, sőt, első játékát, a Caesar the Catet éppen egy magyar céggel, az Andromeda Software-rel karöltve adta ki Spectrumra és C64-re 1983-ban. Néhány kol-

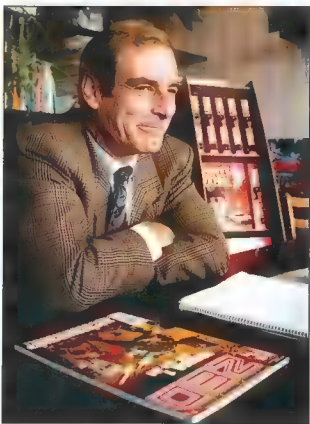
légájával közösen ő alapította a Mirrorsoftot, így közvetve neki köszönhetjük ■ korszakalkotó Dungeon Mastert is. A Mindscape angliai és európai vezetőjeként most az európai és a tengerentúli piacokon szerzett tapasztalatairól kérdeztük.

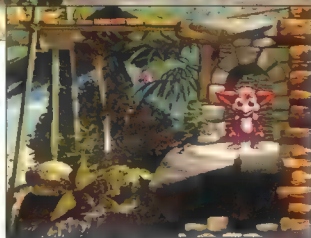
ZED: Hogyan látja a kelet-európai szoftverpiacok helyzetét? A számok és nagyságrendek mellett miben különbözik ez a térség ■ nyugati piacoktól?

Jim Mackonochie: Minden egyes piac a fejlődés más és más szakaszában van, és lényegében ez az, ami megkülönbözteti a kelet-európai piacokat a nyugat-európai vagy ■ tengerentúliaktól. A kialakult helyzet minden esetben egy hosszú folyamat eredménye, így például az angol, a francia vagy a német szoftverpiac érettségét tekintve körülbelül két évvel van lemaradva az amerikai mögött. Angliában az eladott programok 70 százalékát játékok adják, míg Amerikában ugyanez ■ szám mindössze 40 százalék. Mindkét területen más a piac felelértéke, hiszen Amerikában lényegesen több számítógépet találhatunk ■ háztartásokban, így nemcsak a megszállott játékosok vásárolnak szoftvereket, hanem az apukák és anyukák is, akik esetleg a játékok mellett másra is szeretnének használni gépüket. Ezeknek a felhasználóknak mások az igényeik, és habár nem ritkán ők is leülnek ■ gépük elé játszani, gyakran előfordul, hogy mindössze egyetlen játékot vásárolnak meg és ■ későbbiekben is mindig azt veszik elő, ha játszani támad kedvük. Az előbb említett mérőszám elég jól jellemzi egy adott terület piacát, és ennek alapján úgy gondolom, hogy ■ magyar szoftverpiac jelenleg még ■ megszállott játékosok piaca. A helyzet évről évre változik, és már itt is megfigyelhetők olyan változások, hogy a vásárlók a játékok mellett egyre inkább érdeklődnek más szórakoztató, októ jellegű alkalmazások iránt. A Mindscape számára egyébként Kelet-Európa és Oroszország (már amennyiben a gazdasági problémák megoldódnak) hatalmas piacnak számít, különösen ha előrettekintünk mondjuk egy öt éves perszúrára.

ZED: A kelet-európai térségnél maradva, lát alapvető különbséget Lengyelország, Csehország és Magyarország szoftverpiacai között?

Jim: A piac szempontjából az előbb említett országok között nincs alapvető különbség, általában mindhárom helyen ugyanazok a termékek a legkeresettebbek. A kalandjátékok az egyértelmű nyelvi nehézségek miatt kevésbé kedveltek (persze különböző nyelvű verziók





elkészítésével ezen lehet segíteni), de például a repülőgép-szimulátorok nagyon népszerűek erre felé. A Flanker 2.0 megjelenését rendkívül sokan várják Kelet-Európában, legalábbis az internetes levelezésünkből ez derül ki. Az SSL-játékok terén sem lehet különbséget tenni Lengyelország, Csehország és Magyarország között, mindenütt megtalálható az a réteg, amely a háborús programokat kedveli. Ugyanakkor viszont ott a Dogz és Catz-sorozat, amely Angliában óriási népszerűségnek örvend, de – lévén egyetlen megszállott játékos sem „vetemedne arra”, hogy egy ilyen programot a gépre telepítsen – az olyan piacokon, ahol az utóbbi réteg van túlsúlyban, egy ilyen szoftver nyilván nem számíthat komolyabb sikerre. Az hasonló programokkal inkább fiatalabb gyerekek, anyukák vagy titkárnők játszanak, így ezek a termékek csak nagyobb, érettebb piacokon igazán népszerűek.

ZED: Az elmúlt egy-két évben óriási változásokon mentek át a kiadók. Korábban sok kisebb céggel találkozhattunk, mostanában viszont hatalmas mammutcégek jelentek meg, és körülöttük tömörül szinte mindenki. Gondolkodt itt elsősorban a két évvel ezelőtti alakult Eidosra, vagy az egyre fontosabb szerepet betöltő Activisionre. Ön szerint milyen meghatározó jelentősége van ezeknek a változásoknak?

A szoftverpiachoz hasonlóan a kiadók is különböző életciklusokon mennek keresztül. Ha például az előbb említett Activisiont nézzük, akkor nem szabad megfeledkeznünk arról,

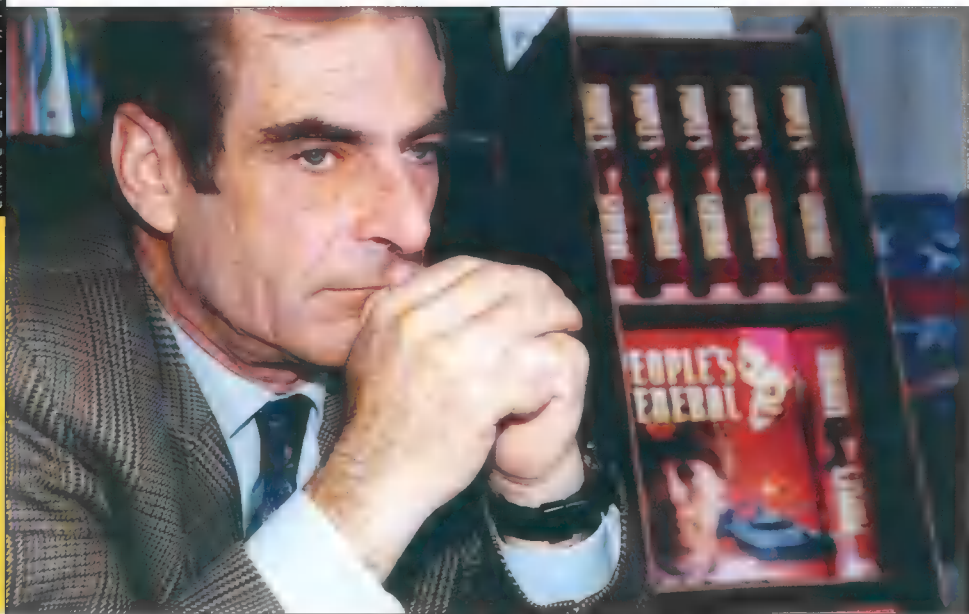
hogy a nyolcvanas évek közepén az egyik legmeghatározóbb kiadónak számított. Aztán a kilencvenes évek elején visszaesett, majd néhány sikeres játék hatására ismét rohamos növekedésnek indult. A vállalatok mérete és piaci helyzete folyamatosan változik, vagyis a jelenlegi helyzet sem tekinthető állandónak. Ézért úgy vélem, mindig lesz elég hely újabb (akár kisebb) kiadóknak. Minden azon múlik, mikor sikerül valami igazán jó termékkel előrukkolni, és ez nem feltétlenül a kiadó méretétől és pozíciójától függ. Gyakran a legkisebb cégek produkálják a legnagyobb neveket, és ezzel nem ritkán az egész piacot sikerül felborítani. Elég ha megnézzük például az id Software-t; szinte a semmiből indultak és most az egyik legmeghatározóbb fejlesztőcégeként tartják őket számon. Ugyanakkor a nagyobb kiadók igen sokat segítenek a piac fejlesztésében, profibb válásában, hiszen nagyobb költségvetésből gazdálkodhatnak, ezáltal lehetőségeik is tágabbak. De – mint ahogy azt az előbb is mondtam – minőségi termékek

bárhonnan jöhetnek, és igen gyakran a kisebb cégek jelentetnek meg olyan alkotásokat, amelyek aztán igazán sikeresek lesznek.

ZED: Mostanában közkezdvelt vitátéma számított a PC és a konzolok összehasonlítása. Sokan úgy vélik, a jövő a konzol gépeké, míg mások a PC-re esküsznek. Ön szerint az elkövetkezendő években melyik irányzat lesz sikeresebb?

JAV: Úgy gondolom, a PC-k a jövőben is komoly népszerűsége számíthatnak, hiszen lényegében minden, amit egy konzol tud, PC-n is előállítható valamilyen speciális kártya segítségével. Sőt, minőség terén a PC-k várhatóan a konzolok előtt járnak majd, de borsos árak miatt nem mindenki engedheti meg magának, hogy ilyen gépet vásároljon pusztán játéka. A jelenlegi árszint szerint bármelyik konzol beszerezhető egy jobb PC árának ötérdéért, és ez bizony komoly szempont egy potenciális vásárló szemében.

Egyesek szerint a PC-k teljesítményének és minőségének javulása vezet majd idővel a konzolok visszaszorulásához, ez azonban téves szemlélet. Érdemes megfigyelni, hogy az első konzolok – mint a SNES vagy a Gameboy – még mindig mekkora népszerűségnek örvendenek, pedig őket már nem lehet mai gyerekek tekinteni. A mostani gépek (PSX, N64, Saturn...) pedig még nagyon sokáig igen jó minőségű képviselnek, így tehát nem kell attól tartani, hogy a PC látványvilága szorítaná vissza a konzolokat. Arról nem is beszélve, hogy biztos vagyok benne, bármilyen fejlett is



lesz egy PC, mindig újabb és újabb konzolok jelennek majd meg.

Szerintem tehát a konzol gépek és a PC-k nyugodtan megérnek egymás mellett ugyanazon a piacon, sőt, akár egy otthonon belül is. A Sony statisztikái szerint a PSX-tulajdonosok 25 százalékának van PC-je, és ezt egyéb tevékenységek mellett játékra is használják. Alapvető különbség a két gép között, hogy míg a konzol gépeken rengeteg könnyebben kezelhető, egyszerűbb, mégis élvezetes játék található, addig PC-n gyakoriak az összetettebb, bonyolultabb játékok (repülőgép-szimulátor például nagyon nehéz lenne konzolra készíteni). Mindenki eldöntheti, milyen jellegű szórakozásra vágyik, így mind a két platform megél egymás mellett.

ZED: Az elmúlt egy-két évben a számítógépes játékok szerepe és jelentősége nagyon megváltozott. A játékok sokak számára egyfajta életstílus, életformává nőtte ki magát. A konzolok vagy a multiplayer partik elterjedésében keresendők ennek a jelenségnek az okai, vagy esetleg valami egészen másban?

A számítógépes játékok mindig is népszerűek voltak, kezdve a Spectrums és C64-es időkől. A különbség csak annyi, hogy a konzolok és a PC-k elterjedésével egyre több ember fér hozzá a játékokhoz, nemcsak a megszállottak szűk rétege. Véleményem szerint a változást legnagyobb részben ennek köszönhetjük, de az is fontos, hogy azok, akik tíz évvel ezelőtt még Nintendoztak vagy a Spectrum billentyűt nyomogatták, mára felnőttek. Természetesen továbbra is szeretné-

nek játszani, és most már megengedhetik maguknak, hogy egy PC-t vegyenek. Meglepőnek tűnhet, de például Angliában a PSX-tulajdonosok átlagos életkora 21-22 év, vagyis a néhai Nintendo-sok komolyabb gépre váltottak.

Egy bizonyos réteg számára tényleg életformává vált a játék, és ennek a jelenségnek a kialakulásában az előbb elmondottakon kívül nagy szerepe van annak, hogy manapság már nemcsak a gép mesterséges intelligenciája, hanem barátaink ellen is próbára tehetjük képességeinket. Néhány héttel ezelőtt például Ausztráliában tartottak egy olyan partit, ahol vadászpilóták rendeződtek szakaszokba és napokon keresztül egymás ellen indultak betetésekre. Ugyancsak meghatározó lehet az internet elterjedése, hiszen egyéb előnyei mellett rengeteg hasonló érdeklődésű embert hoz közelebb egymáshoz.

ZED: A statisztikák szerint jelenleg az akciójátékok a legnépszerűbbek. Öket követik a stratégiák és a feláldozásban lévő szerepjátékok, de a korábban legnépszerűbbnek számító kalandjátékoknak – úgy tűnik – leáldozott a csillaga. Ön szerint mi az oka annak, hogy egyes stílusok egyik pillanatról a másikra kegyesletté válnak? Evről evre annyit változik a vásárlóközönség összetétele, hogy ezzel lehetne magyarázni a kialakult helyzetet?

Nekem az a tapasztalatom, hogy a piachoz hasonlóan a különböző stílusoknak és kategóriáknak is ciklusai vannak. Természetesen mindig vannak divatirányzatok, amelyeket a kiadók igyekeznek kielégíteni (ilyen például a real-time stratégia-örület), de nem szabad

ezen a ponton megragadni. Mindig két lehetőség közül választhatunk: vagy egy meglévő elképzelést használunk fel minimális változtatásokkal, vagy kipróbálunk egy teljesen új ötletet. Példának okáért a Mirrorsoftnál anno megjelentettük a Dungeon Mastert, és a történelem igazolta elképzeléseinket, hiszen teljesen új kategóriát és stílust sikerült alkotnunk. Hasonló a Myst esete, amely szintén rendkívül újszerűnek számított a maga idejében és hihetetlen sikereket ért el az Egyesült Államokban. Ha mindig tudnánk azt, hogy melyik játék lesz igazán sikeres, már milliárdosok lehetnénk... Úgy gondolom, néha érdemes a kockázatot vállalni és kipróbálni új irányvonalakat. Néha sikerül maradandót alkotni, néha nem, de ha nem kísérletezünk, kénytelenek lennénk mindig ugyanazokkal a játéktípusokkal foglalkozni, és ez igazán nem tenne jót a piacnak. Itt van például a Creatures, ami kereskedelmi szempontból hihetetlenül sikeres. Ez is egy kísérlet volt, más kérdés, hogy nem a megszállott játékosok rajongának érte, hanem azok, akik elsősorban nem játékra használják PC-jüket.

Mindenképpen igaz az, hogy egy adott pillanatban bizonyos típusú játékok nem annyira népszerűek, de ez általában csak az adott évre vonatkozik, és jövőre már más lesz az irányadó tendencia. Jelenleg a kalandjátékok kevésbé népszerűek, de szerintem ez hamarosan változni fog. A kalandjátékok egyébként azért is fontosak, mivel ha egy lány ül le a gép elé játszani, akkor biztosan nem Quake-et fog (tisztelt a kivételnek), hanem valamilyen szép



kalandjáték társaságában tölti az idejét. Természetesen a mi feladatunk az, hogy rájuk is gondoljunk, hiszen minél nagyobb a piac, annál több számítógép található a háztartásokban és annál több ember igényeit kell kielégítenünk.

ZED: 1997 óta a 3D az uralkodó trend a játékok között. Amit csak lehet 3D-s támogatással készítenek el a fejlesztők. Ön szerint mi lesz, mi lehet a következő meghatározó irányzat? Merre fejlődhetnek a játékok?

JM: Úgy gondolom, az internetes játék igen sokat fog fejlődni a jövőben. Jelen pillanatban csak az igazi megszállottak játszanak egymás ellen az interneten, de ez várhatóan rövid időn belül változni fog. A másik új irányzat, amelynek a megjelenése a közeljövőben várható, a „voice input”, vagyis az emberi szóval történő irányítás. A Mindscape-nél mi magunk is komoly kísérleteket végzünk az irányításnak ezzel az újszerű módjával, és tapasztalatok szerint ez a megoldás igen hasznos lehet például repülőgép-szimulátoroknál. Elég csak kimondani, hogy „kerék fel!”, és a gép már be is húzta a kerekeket. Társaink irányítását is könnyebben elvégeztethetjük így módon, hiszen még mindig könnyebb kimondani, hogy „fedezz”, mint megtanulni az ALT+CTRL+F5 gombkombinációt. De ezek csak példák, hiszen egy ilyen irányítást szinte minden játéktípusnál fel lehet használni.

ZED: Magyarországon is nagy népszerűségnek örvendnek az SSI 5 Star-sorozatának tagjai, jelen esetben a People's General. Lehette tudni valamit arról, hogy tervezik-e a sorozat folytatását?



JM: Természetesen folytatjuk a sorozatot, de egyelőre még nem mondhatok többet – valamit a következő E3-ra is tartogatnunk kell... Az elsődleges célunk mindig az, hogy olyan címeket és sorozatokat hozzunk létre, amelyek stabil célközönséggel rendelkeznek és elég népszerűek ahhoz, hogy a továbbfejlesztett, újabb epizódok is sikeresek legyenek. Értelemszerűen mindig fejlesztünk a játékokon, és ez nem csupán azt jelenti, hogy az adott kor technológiáját használjuk fel. A következő részek a kor elvárásainak megfelelően a 3D-s megjelenítés felé modulnak majd el, természetesen mindvégig megőrizve azokat a jellemzőket, amelyek ezt a sorozatot igazán sikeressé tették.

ZED: Végetül mondana valamit nagy vonalakban a Mindscape hosszú távú terveiről, elképzeléseiről?

JM: Mindenképpen továbbvisszük a három jól ismert márkát (SSI, Mindscape és Red Orb), és elsősorban ezekre építjük stratégiái elképzeléseinket. Az SSI-től természetesen továbbra is harci stratégiák és szimulációk várhatók, a Mindscape a játékok mellett egyéb multimédiás szoftvereket is megjelentet, és a Red Orb is a töle megszokott irányvonalat követi. Nagyon sokat várunk a jövőre megjelenő Prince of Persia 3D-től, és – bár erről többet egyelőre még nem mondhatok – nyilván nem meglepő, hogy a Riven sikeréből is levontuk a megfelelő konzekvenciákat... Valószínűleg készítnék majd a Creatureshoz hasonló, „virtuális életformákat” szimuláló játékokat, ezen kívül jó néhány kalandjáték is szerepel az elképzeléseink között!

És az elmúlt három hónapban pedig megjelentek a karácsony előtti utolsó pillanatban kiadott játékok, a Contra Attack 2, a Tomb Raider 3, a Gears of War és a Tron: Evolution.

NBA Live 99 62

A szavazatukat beküldők között – a tavalyi Best of '97 pályázathoz hasonlóan – értékes ajándékokat sorsolunk ki. Címünk: 1518 Budapest Pf.: 27, illetve pczed@zed.hu.

90 FELETT A csúcs, ■ slágerek, a legendák, amelyekről néhány év múlva úgy fogunk beszélni, mint a „nagy öregek” A ZED eddigi fennállása óta 96 volt ■ legmagasabb érték, amit egy időrekaadtunk.



Az AMD-K6-2 processzorral a számítógépe ÚJ erőre kap!



Az új 3DNow! technológia jobb teljesítményt és kitűnő 3D élményt nyújt a számítógép használatakor. Az AMD-K6-2 processzor a maximális 3D teljesítmény és a valóságosság elérése érdekében szorosan együttműködik a vezet 3D grafikai gyorsítókártyákkal.

ÉLETHŰ 3D ÉS 3D MOZI

Az AMD-K6-2 jelentős 3D modellezési teljesítmény többlettel rendelkezik mely kiegészíti az Ön 3D grafikai kártyáját, hogy ragyogó grafikát, valóságghű látványt és tüéles 3D képet nyújtson.

MOZI MINŐSÉGŰ HANG ÉS KÉP

Az AMD-K6-2 processzorban lévő 3DNow! technológia a térbeli hang és a digitális videó teljesen új világát teszi elérhetővé számunkra, kezdve a mozi minőségű DVD-től, az új és izgalmas PC-s játékokig. Az AMD processzor kizozza a szoftverben rejlő lehetőségeket.

3DNow! és OpenGL

A DirectX6 és OpenGL az AMD-K6-2 processzor 3DNow! technológiájára optimalizált függvénykönyvtárai lehetővé teszik, hogy akadózás mentes képpel és valóságghű hanggal szárnyaljon a világháló 3D-s környezetében. Az AMD-K6-2 eddig elérhetetlen egyensúlyt nyújt az Online teljesítmény és a szórakoztatás között.

3DNow! és Windows

Ha AMD, akkor teljesen kompatibilis! Mindenre kiterjedő külső és belső tesztelés biztosítja, hogy az AMD-K6-2 processzor a Microsoft Windows mindegyik verziójával és a többi vezető operációs rendszerrel, valamint több, mint 60.000 felhasználói szoftverrel kompatibilis. Az AMD-K6-2 a Microsoft és a független szoftver közösség (ISC) támogatását egyaránt élvez.



Minden amit az AMD-K6-2 processzorokról tudni kell, magyar nyelven olvasható a www.amd.hu Internet oldalain!

Az AMD processzorok hivatalos magyarországi disztribútora az Automex Kft.!

Kellemes Karácsonyi Ünnepeket!



1125 Budapest, Árkád utca 1. Tel.: 463-7700 Fax: 463-8799
1125 Budapest, Árkád utca 1. Tel.: 463-8799
1125 Budapest, Pf. 101. Fax: 463-8799 Tel.: 463-8799
www.automex.hu

Téli sportok számítógépen



avagy hogyan kerül hó a monitorra?



Thogyán közeledünk a hosszú,
jégvesztől esikhez, egyre
aktuálisabbá és testközelibbé
válnak a téli sportok.
Lassan minden társaságban
elkezdik szervezni a január-
február környékén lezajló
utazásokat, és egyre többször
láthatunk a sportadón
sárgákat, óriás-műlatkást
vagy szalonnaversenyt. A nyári
olimpiák mántájára természet-
esen a téli sportokhoz is
rég újtára indították már
a négyévente megrendezésre
kerülő olimpiák sorozatát,
amelyen szereplő sportágak
igen nagymértékben elternek
a nyári olimpiák
versenyszámaival.



téli olimpiákon egyetlen klasszikus értelemben vett csapatjáték képviselteti magát, a jégkorong – a többi sportág tulajdonképpen alapvetően egyéni versenyszám, bár vannak olyanok is, mint a bob, melyben két, illetve négyfős „csapatok” is megmérkőznek egymással. A téli sportok fontos jellegzetessége, hogy a havas táj gyönyörű és nyugodt környezetében megrendezett tornán a versenyzők nemcsak önmagukkal és ellenfeleikkel küzdenek meg, hanem egyúttal a környezet viszontagságaival és veszélyeivel is. Ha belegondolunk, hogy az 1964-es téli olimpián, Innsbruckban a győztes siugró Toralf Engan a sánc fölől emelkedő toronyból egy 47 fokes lejtőre tekintett le, és az elugrás pillanatában 100 km/h feletti sebességgel ugrott a távoli hóbuckák fölé, már kezdjük átérezni azt az izgalmat, amit a téli sportokat űző versenyzők keresnek. Még jobb példa lehet a bobverseny, ahol egy százhusz kiló

körüli vasszerkezetbe préseli magát néhány ember, hogy leggyorsabban a pálya alá jérjen. Eközben egyes szakaszokon szinte derékszőgű kanyarok peremén siklik végig, minimális kontrollal bírva a járgány felett. Már több, mint tíz bob-versenyző lelte halálát az évek során a különféle érmeért folytatott hajszában, és ezek korántsem csak a gyengébb képességű sportemebek közül kerültek ki. A volt világbajnok Eugenio Monti arcát szabályosan újra össze kellett rakni egy 1958-ban elszenvedett bukás után... Végül az alpesi számokig eljutva, itt is belátható, hogy az olimpiái érmekre pályázó versenyzőknek sokkal inkább a lejtővel, és annak veszélyeivel kell megküzdenie, mintsem ellenfeleivel.

A téli olimpiák története is tartogat néhány meglepetést számunkra, nemcsak az ott szereplő sportágak: a téli olimpia születése 1924-re datálható. Mintegy előfutárként már indítottak fedett pályás műkorcsolya-versenyeket az 1908-as és 1920-as nyári olimpiákon, valamint 1920-ban jégkorong-tornát is rendeztek, de az első igazi téli olimpia 1924-ben zajlott. Egy európai sportolókörből álló csoport kezdeményezte az Olimpiai Bizottságnál, hogy rendezzenek külön nyári és téli játékokat. Az egyik legerőteljesebb támogatója ennek a kezdeményezésnek Marquis de Polignac volt, aki részt vett az ebben az évben, a francia alpesi településen, Chamonix-ban megrendezésre kerülő téli sport viadal előkészítésében. A Nemzetközi Olimpiai Bizottság összeült és megvitatta a kérdést – a végső szavazáson Coubertin báró a javaslat ellen voksolt, de alulmaradt a többséggel szemben. Útjára indulhatott a téli olimpia, bár a Chamonix-ban rendezett versenyeket nem ismerték el az első téli olimpiai játékoknak. A Chamonix Sporthétén 294 versenyző vett részt, akik 17 országból érkeztek. Az Olimpiai Bizottság csak a következő évben ismerte el első Téli Olimpiaiának a Chamonix-ban megrendezett tornát. Az ott debütáló sportágak köre a következő három olimpián (1928 – St. Moritz, 1932 – Lake Placid és 1936 – Garmisch-Partenkirchen) fokozatosan bővült, ekkorra érte el nagyjából a mai összetételét a verseny. Érdemes még megemlíteni, hogy a ma oly természetesnek tűnő alpesi számok csak 1936-ban debütáltak a Téli Olimpiaiák történetében...



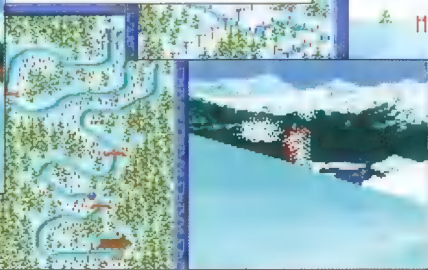
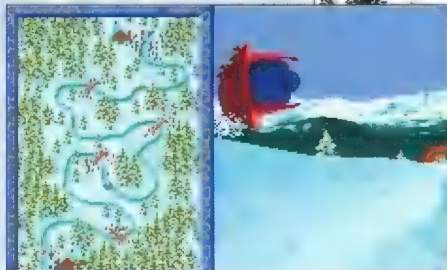
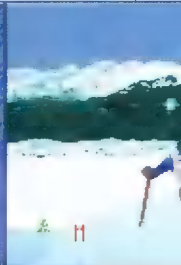


téli sportok a már említett jellegzetességük, a természet erőivel való folyamatos küzdelem miatt elég nehezen ültethetők át élethűen számítógépre. A versenyző által érzett erőhatások, sebesség, veszélyek és egyéb tényezők nem igazán modellezhetők le élethűen egy nyugalmas szoba közepén elhelyezett számítógép képernyőjén. Éppen ezért nem túl sok játék készült ezen sportágakról, de ezek között több igazi gyöngyszem is akad.

Természetesen már az első igazán népszerű hobbi-számítógépen, a C64-en is játszhattunk ilyen játékkal, az első ilyen a Downhill Challenge volt, amely a lesiklóversenyeket próbálta szimulálni. A kis sprite-tal az elég egyszerű és elnagyolt háttér előtt kellett csúszkálnunk úgy, hogy bevegjük a kapukat és minél kevesebbet találkozzunk közben tereptárgyakkal, mert akkor lehetett előlről kezdeni a gyorsulást, és értékes másodperceket veszítettünk.

A következő emlékeztető, téli sportokkal foglalkozó szimuláció a Ski or Die volt Commodore 64-en, Amigán, majd PC-n is. A Skate or Die című, extrém sportokkal foglalkozó játék sikerén felbuzdulva annak folytatásaként készült játékban az eredeti téli sportokat azok mulatságos vagy extrém változataival helyettesítették, pl. a lesiklást itál gumitömöklőn kellett végigcsinálni. Emellett olyan téli „sportok” is gépre kerültek, mint pl. a hó-vár védelme hógolyócsatában, illetve snowboard-mutatványok bemutatása cső alakú hóveremben... A játék igen szórakoztató volt, de a komoly téli sportokhoz nem sok köze volt.

Az igazi mérföldkövet téli sportok terén a Winter Challenge megjelenése hozta. Az Accolade PC-s játéka már árnyékolt vektoros 3D grafikát használt, ami akkoriban hatalmas újdonságnak számított, és igen látványos volt. Az egyes sportágak kivitelezésének minősége elég jelentősen eltért egymástól, de néhány versenyszámot roppant hitelesen sikerült gépre vinniük a fejlesztőknek. Ezek közé tartoztak a síugrás, a bob és a különféle lesiklások. Ezekben a sportágakban a játékos egyszerűen, mégis élethűen tudta irányítani a képernyőn és a pályán történő eseményeket. A síugrásnál például egyesekben kellett tartani a sáncon lecsúszó síelőt, hogy minél nagyobb kiinduló se-



bességre tehessen szert, majd az elugrás pillanatában fel kellett rántani a léceket, és végül a lécek megfelelő szögű döntésével le kellett „vitorláztatni” az ugrót a sánc alá, ahol a földet érés is komoly veszélyeket rejtett magában. A lesiklás és a bobozás hasonlóan korrekt irányítást kapott, így ezek is nagyon szórakoztatóak voltak. Sajnos a sífutást tartalmazó sportágaknál előkerült a „jó öreg” sportjáték-irányító módszer: a joystick egyenletes jobbra-balra rángatásán alapult az irányítás, ami hosszabb távon inkább idegesítő, mintsem érdekes volt. Ugyanezt lehetett elmondani a gyorskorcsolya-versenyre is, műkorcsolyázás pedig egyáltalán nem volt a játékban. A Winter Challenge összességében mégis maig a legjobb program, amelyben egyszerűen téli sportágot dolgoztak fel.

Manapság a játéktérgekben igen népszerűek lettek a „játékost is megmozgató” berendezések, ezek között is felkapottá vált a sí- és a snowboard-szimulátor. Ezek a gépek a force feedback technika felhasználásával megpróbálják (több-kevesebb sikerrel) visszaadni a játékosnak a síelés valódi fizikai élményét – nemcsak sebességérzést közvetítenek, hanem az ütközéseket, a tereppel való súrlódást, ütközést is igyekeznek érzékeltetni. A végeredmény érdekes, izgalmas, de még mindig nem az igazi – a berendezések korlátozott mozgása miatt.

Sierra Sports Ski Racing

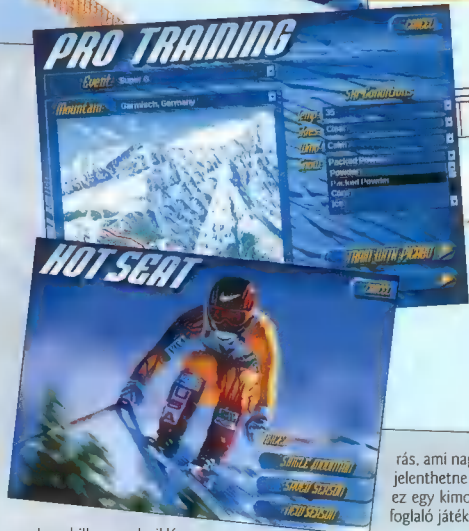
Virtuális Sielés



sielés elég akciódús sportág – játékfeldolgozásai sokban hasonlítanak az autóversenyzős programokhoz, azzal az alapvető eltéréssel, hogy itt csak egy kört lehet menni a pályán, akkor is lefelé. A Sierra játékában öt versenyszámban indulhatunk (downhill, super G, slalom, giant slalom és all-around), amelyek más és más stílusú versenyzést igényelnek a játékostól. A

záslók olyan közel vannak egymáshoz, hogy nem igazán lehet, illetve érdemes nagy sebességre felgyorsítani, mert akkor nem látható be, hogy mi is következik és hol. Ezen a versenyen diszkvalifikálás nélkül lemenni kész művészet, csak 40 km/óra sebességgel kezelhető a sielő irányítása, a lényeg a kanyarvételek megtervezésén van. Az eddig bemutatott slalom és downhill jelenti a két végletet, a többi versenyszám ezek között helyezkedik el nehézségben, gyorsaságban és hosszúságban térve el tőlük. Ami sajnós kimaradt a játékból az a siug-

néha nehezen áttekinthető, hogy merre lesz a következő kapu, amit be kellene vennünk – ez persze valószínűleg a valós életben is hasonló lehet ekkora sebességű siklásnál. Az viszont komolyabb gond, hogy a sielő figurája egy kicsit nagyobb lett a keleténél. Ennek kompenzálására építettek be két segítséget: az egyik egy kis térkép, míg a másik egy folyamatosan látható nyíl, amely a következő kapu felé mutat, ezzel segítve a keláthatatlan pályaszakaszokon a játékos orientációját.



A játék hangeffektusait igényesen digitalizálták, a sílecek súrlódásának hangja és a szél súvítése megdöbbentő minőségű, igen élethű lett a programban.

A játék számos extra funkciót tartalmaz, például hat ismert helyszínen, hegyen (Whistler, Aspen, Vail, Bachelor, Val d'Isère, Garmish) próbálhatjuk ki képességeinket. A játékban megnézhetünk néhány videoklipeket okulásunk érdekében az ismert sístázt, Picabo Street előadásában, és egy teljesen általunk felöltöztetett és felszerelt új sielővel karriert is kezdetünk. A terep kiválasztása mellett természetesen az időjárás is kezünkbe kerülhet, így például komoly havazást tudunk rászabdatítani a gyantán sielőkre.

rás, ami nagyon kellemes változatosságot jelenthetne két lesiklás között, de végül is ez egy kimondott alpesi számokat összefoglaló játék.

A JÁTÉK KIVITELEZÉSE

Egy megfelelő teljesítményű processzorral és 3D gyorsítóval felszerelt gépen a grafika minősége és sebessége is kiváló. A hegyek és a környezet nagyon szép, a terep is teljesen plasztikus. A grafikával egyetlen probléma adódik:

Összességében a Sierra Sports Ski Racing a Winter Challenge óta a legjobb téli sportokkal foglalkozó játék, de sajnos nem hibátlan. Az időnkénti teljes átláthatatlanság (vakáság) és az ebből adódó bukások teljesen frusztrálni tudják az embert, hiszen hiába futott addig jó időt, kezdeti előlőről a lesiklás... A játék sebességérzése – a grafikus engine-nek és a jó hanghatásoknak hála – igen meggyőző, ami egy ilyen játéknál az egyik legfontosabb elem.

downhill, azaz lesiklás egy elég gyors, kevés akadállyal és kanyarral megtűzdelt pálya, ahol nagy sebességet érhetünk el, de itt is megmutatkozik, hogy a program élethű szimuláció – könnyen félre lehet siklani, ha rosszúl tartja a léceit az ember. A slalom egy egészen más stílus, ugyanis a



gyre népszerűbbek manapság az extrém sportok. A gördeszka, a víziúsi vagy a vadvízi evezés mind-mind ebbe a kategóriába tartoznak, esakúgy mint a snowboard, amelynek térhódítását mi sem jellemzi jobban, mint az, hogy idén már a Téli Olimpián is szerepelt versenyszámként. A snowboardosok remek versenyt produkáltak, igaz, aki a többi téli sportághoz volt szokva (sí, kocsolyázás vagy bob) az kicsit elhűlle figyelhette a versenyzőket. Platinaszókere festett haj, fulbevalók és menő napszemüveg volt az átlagos öltözet, bukósisakot csak elvétve lehetett látni. Óriási botrány keveredett abból is, hogy a verseny után az első helyezett doppingtesztje pozitív volt! Szervezetében marihuánát találtak, ami szerepel a tiltott szerek listáján... Sok huzavona után a kanadai versenyző végül is megtarthatta aranyérmét. Szóval ilyen a snowboard, és két hét is úgy döntött, hogy feldolgozza ezt a sportágot, ami eddig csak a C64-es Ski or Die-ban szerepelt.

Big Air

Az Accolade cég – akik eddig a Test Drive játékokról voltak híresek – úgy döntött, hogy az autóversenyek után megpróbálkozik egy snowboard-szimulátorral is. A szimulátor szót persze nem kell komolyan venni, hiszen a Big Air leginkább arcade elemekből épül fel. A programban négyféle játékmód van. Az első a szalám, amely időre megy és a legjobban a síelők hasonló versenyszámára emlékeztet. A második a félcső, amelyben egy jégkatlanban kell minél nyaktörőbb mutatványokat végrehajtani. A cél – az életben maradás mellett – az, hogy a pontozóktól minél magasabb pontszámot kapjunk. A harmadik mód a szabadstílus, amely sokban hasonlít az előzőhöz, a különbség annyi, hogy itt egy lejtőn, lesiklás közben kell bemutatni a gyakorlatokat. Az utolsó versenyszám pedig nem más, mint a Big Air, amely a lesiklás és a szabadstílus keveréke. A játék támogatja az összes ismertebb 3D kártyát és a force feedbackes joystickokat is. Külön ki kell még emelni a zenét, amely a ska és a punk érdekes és harsány keveréke.

Snow Wave Avalanche

A holland Midas cég snowboardos játéka, a Snow Wave Avalanche koncepciójában erősen emlékeztet a Big Airre, azzal a különbséggel, hogy itt négy versenyző közül választhatjuk ki a számunkra legszimpatikusabbat. Mindegyik szereplőnek mások az erősségei és gyengéi – ennek megfelelően is viselkedik a versenypályán. Az általunk kiválasztott versenyzőt – bizonyos határok között – mi öltöztethetjük fel extrémbebnél extrém ruházatokba. Az egyik, holgy például imád bikini-ben versenyezni, míg a másik versenyző narancssárga hajjal és egy halálfejjel díszített snowboarddal jeszgteti a nézőket....

A program a Direct3D-n keresztül használja a gyorsítókárttyákat. A grafikája nagyon szép, rengeteg látványos effektet van megtűzdelve. A kellően extrém zenei aláfestést a Matamala nevű spanyol punkegyüttes szolgáltatja. A játék demoja CD mellékletünkön megtalálható.



A jégkorong-játékok



Téli Olimpiákon szereplő más sportágak mellett igen fontos téli sport a jégkorong, amely főleg az USA-ban és Kanadában lett nagyon népszerű, de Európában is nagy hagyományra tekint vissza egyes országokban. A

jégkorong, mint az egyik legnépszerűbb csapat-sportág igen népszerű lett a játékkészítők körében is, akik szériában készítik újabbnál újabb jégkorong játékaikat.

A jégkorongot feldolgozó, korai, erősen akció-orientált játékok közül a Blades of Steel emelhető ki egyedül, amely ugyan jól játszható volt, de igen távol állt a jégkorongtól. A játékosok mozgása nem igazán volt siklásnak nevezhető, sokkal inkább egyenletes tempóval csúsztak jobbra-balra a képernyőn. Két játékos ütközésekor reménykedni lehetett, hogy nálunk marad a korong, de erre garancia vagy célra vezető módszer nem volt.

Az első komolyan vehető jégkorong-játék viszont hamar klasszikussá vált, és évekig nem tudták megközelíteni. Ezt a programot

Wayne Gretzky Hockeynek hívták, és a Bethesda Softworks első nagy sikere volt. A program felülnézetben mutatta a pályát, a jégnek mintegy 2/3-át egyszerre. A játékosok tulajdonképpen csak néhány pixelből álltak, de ki-vehető volt rajtuk az ütő tartásának iránya. A Wayne Gretzky Hockey a sportág teljes szimulációja volt, bajnoksággal, csapatokkal, és azon belül egyedi tulajdonságokkal bíró játékosokkal. A programban a grafikai csodák helyett az élethű összjáték és taktikázás modellezésére helyezték a hangsúlyt, és ebben lenyűgöző szintet értek el. A program jó néhány évvel ezelőtt jelent meg, és számos beépített taktikát tartalmazott, amelyeket akár módosíthatott is a játékos az öltözőben. A taktikák között ráadásul váltani is lehetett játék közben, ami révén teljesen is lehetett használni őket a programban – sőt, ezek hatékony kombinálása nélkül nem is igen lehetett sikereket elérni. Emellett persze folyamatosan figyelni kellett a sorok fáradsására, és az ezzel összefüggő cserékre. A játékban eredményt csak csapatjátékkal lehetett elérni: ■ támadások során meg kellett üszni a szélen, ki kellett ugratni embereket, hogy lokális emberfölénybe kerülhessünk, és esélyünk legyen a

gólszerzésre. A játékosok korcsolyázását igen hitelesen modellezték a játékban, ezt kihasználva kerülhetünk helyzetbe előnybe ellenfelünk védelme szemben. Egy jól kivitelezett testcsellel nagy lépéssélynre tehetünk szert, esetleg tisztán le tudunk fordulni az utolsó védőről. A Wayne Gretzky Hockey a maga nemében egyedülálló volt, csak a grafika lett idővel kicsit idejétmúlt. Később az idő szavára hallgatva kihoztak 3D grafikát használó verziót is, de ezzel pontosan a jó áttekinthetőséget és irányíthatóságot veszítette el a játék – a siker elmaradása magától értetődött.

Ennek a korszaknak egy egészen más stílusú gyöngyszeme volt ■ Hit the Ice névre hallgató játéautomata. Ezen a gépen a jól bevált játéktérmi hagyományoknak megfelelően két darab kétfős (plusz egy kapus) álló csapat eshetett egymásnak, amelyekből egy-egy játékos irányítását vállalhattuk magunkra. A csapatokban játszó figurák mind külön egyéniségek voltak – leginkább ■ Rejtő-regényekben szereplő matrózokra emlékeztettek kinézetben és viselkedésben. A játékban rengeteg verekedés, botocsek és poén kapott helyet. Időnként a nézők banánhéjakat vagy sörösüvegeket dobáltak be, amelyek hatását ■ játékosokra és a bírora nem érdemes ecsetelni... A játékok PC-re csak mintegy másfél év késéssel hozták ki, de addigra már sokat veszített érdekességéből a jégkorong programok egy új generációjának feltűnése miatt.

Ezt a váltást a jégkorongban az EA Sports csapata hozta, akik először Sega MegaDrive-on jelentették meg NHL Hockey



című játékokat. A PC-s verzióra több, mint fél évet kellett még utána várni, de megérté a tülérem: a játék minden hozzá fűzött reményét beváltott. A nézőpont nem szimpla felülnézet volt, izometrikus 3D nézetből láthattuk a pályát. A játékosok sprite-ok voltak, de igen sok fázisból állt az animációjuk. A grafikán túl a program irányítása volt az, amitől annyian beleszerettek. A passzolásnál volt egy kis gőrgörgetés, így könnyedén rá lehetett érzékelni a játék lényegére, és hamar szép passzjátékokat tudott kialakítani az is, aki akár először ült le játszani a programmal. A könnyen megtanult rájátszálósabb hosszabb távon, megfelelő mennyiségű gyakorlással extra dolgokat is ki lehetett csalogatni, amelyekre komolyabb ellenfelekkel szemben szükség is volt. A programnak voltak azért hiányosságai is, a taktikák teljes egészében kimaradtak belőle, de a játék játszhatóság és a kiváló grafika feleltette ezeket a hiányosságokat. és az NHL Hockey az első számú PC-s jégkorongjátékká vált, hatalmas rajongótáborral. Tulajdonképpen ez a játék alapozta meg az EA Sports későbbi sikereit. Az próbált javításokat és látványos inórt tartalmazó NHL 95 után nagy visszacsés következett: Az NHL 96 a sprite-os és a 3D megjelenítés keverékét használta, amitől lassú, átláthatatlan és nehézkesen irányítható lett, bár jól nézett ki. Korábban oly jól kezelhető, pergő játékmenet darabjaira esett szét, és a göllovs teljes esetlegessé vált. Az NHL 97 hozta az újabb áttörést: a sorozaton belül – a textúrázott vektoros 3D megjelenítés, a játékosok elethű mozgása és a vadonatúj kamerarendszer miatt igen népszerű lett a játék, de sajnos maradtak benne zavaró hibák. A passzjátékból kivették a számítógepek segítségét, így szinte lehetetlen volt végigvinni egy normális támadást, és a kapusoknak is bosszantó hibái voltak. Ezek alapján a fejlesztőknek nem nagyon kellett zavar gondolniuk, hogy min is kellene a játékban finomítani. Az NHL 98-ra fel volt adva tehát a lecke a fejlesztőknek, akik mindent meg is tettek, hogy egy kiváló programot kapjunk. A passzjátékot rendbe rakták, a kapusok hibáit kijavították, újabb modulokkal

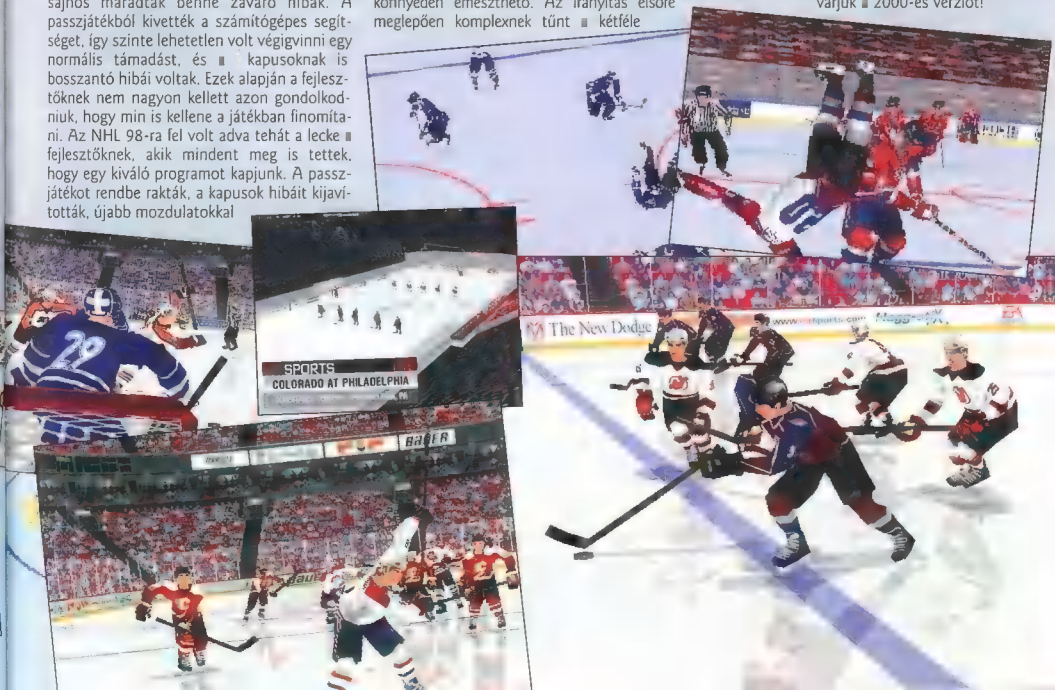
bővítették a játékosok animációját, és mindez azáltal felelt meg, hogy végre beépítették választható taktikákat. A siker nem maradt el, és mindenki azt várta, hogy az NHL 99-ben mit lehet még ezen tovább javítanak. Az EA Sports gárdája az idei verzióban ismét rájárt a pesszimisták várakozásaira, számos jelentős újítás és szépséges bevezetéssel. A programba most már a stadionnak egy sokkal összetettebb modelljét rakták, ahol minden a helyén van a mennyezeten, a zászlokon, lelátókon és kispadokon át egészen góllámpákig. A játékosok mozgásán is finomítottak, amelyek hatása leginkább a kapusokon érezhető, akik spárgának, kinyúlhatnak az ütővel, vetődnek, kikoszoróznak stb. A legfontosabb újítás a fizikailag modelj teljes át dolgozása volt. A játékosok kicsit szögletesebbek lettek, viszont már teljesen élethűen korcsolyáznak, csúsznak, fekéznek. A korong mozgásának dinamikáját még egy programban sem szimulálták le ilyen élethűen: pontosan úgy emelkedik, forog, gyorsul és pattan, ahogyan a valós életben tenné. A tavalyi változatban bennmaradt kapushibák nagy részét ismét kijavították, most már magas nehézségi szinten elég nehéz módi lőni egy komolyabb ellenfélnek.

Az NHL-sorozat mellett ritkán jelentek meg olyan jégkorong játékos PC-re, amelyek ki tudtak emelkedni a nagy nevű vetélytárs árnyékából. Ezek egyike volt az év elején az NHL Powerplay Hockey, az akkor még virágzó Virgin Interactive gondozásában. A játék alapvetően más céllal született, mint az NHL Hockey: egy pergő ritmú, akciódús hokiprogramot akartak kihozni, amely szélesebb rétegek számára is gyorsan és könnyedén emészthető. Az irányítás elsőre meglepően komplexnek tűnt ■ kétféle

lövőgomb és egyéb extrák miatt, de a gyakorlatban igen jól használhatónak bizonyult. A játékban viszont csak egyetlen nehézségi szint volt az NHL Hockeyban megszokott három fokozattal szemben. Összességében el lehet mondani, hogy az NHL Powerplay Hockeyban sokkal könnyebben és gyakrabban lehetett gólt elérni, mint konkurensében. Eleinte szimpatikus volt a program e jellemzője, de az egy nehézségi szinttel együtt már kissé kiábrándította az embert, mert ezáltal még volt torpedózva a hosszú távú kíváns. motiváció. A program hasznos extrájának számított, hogy az NHL bajnoksága mellett tartalmazott válogatott csapatokat, is.

Az NHL werplap Hockey mellett még egy programot vártunk nagyon, az Actua Ice Hockeyt, amely sajnos minden várakozásunkat alulmúlta. A játékok a téli olimpia jegyében jelentették meg, azaz az olimpia torna mérkőzéseiről zárták játszhattuk végig benne. Ez nagyon szimpatikus volt, azonban az irányítás kusza és kezelhetetlen volt – az NHL 98 és az NHL Powerplay Hockey kultúráról irányítása után túl nagy volt a kontraszt. A játékosok alatt nagyméretű kijelzők villogtak, megzavarta a játékos, ahelyett, hogy segítene volna a pályán való orientálódásban. A játékosok mozgása túl gyors volt, így tervezett passzjátéka gondolni sem volt érdemes. A játékok megröbölték feldobni színes fényhatásokkal is, de ez sem segített a játékmotén.

A jövőbe tekintve nem sok konkrétumot láthatunk – az EA Sports annyival elhúzott vetélytársaitól, hogy szinte nem is érdemes másnak jégkorong-játék fejlesztésével foglalkoznia. Játsszunk tehát a nagyszerű NHL 99-cel, és várjuk a 2000-es verziót!



SIN

Bűn lenne kihagyni...

▼ Activision / Ritual Entertainment

**„Menj és lőj mindenre, ami mozog”
– szól a first person shooterek első számú szabálya.**

**„Ésszel járj, tovább élsz”
– hangzik a Sin által kibővített változat...**



Sinben a first person shooterek új generációjának első tagját üdvözölhetjük. Egyedi megoldásaival stílust teremtett és egyértelműen kijelölte az új követendő irányt. Nem a látvány és nem is a 3D rendszer szempontjából meghatározó ez az előrelépés – a játékmenet és a játékelmény az, ami új dimenzióba került. Egy olyan kategória született, amelyre végre tényleg illik az eddig furcsának tartott „emberszimulátor” kifejezés. Szimulátor, hiszen nem csupán a környező falakat és tájat láthatjuk hősrünk szemszögéből, hanem az őt körülvevő világot is úgy tapasztalhatjuk meg, mintha az valóságos volna. Nem mi keressük magunknak az eseményeket, hanem az események történnek velünk – ez az, amiben a Ritual alkotott. A cél persze a Sinben is a lövöldözés és a rosszfiúk legyőzése, de a mód, ahogy mindezt megtehetjük, alapjaiban más, mint azt hasonló, alapvetően akció jellegű játékoknál már megszokhattuk. A fejlesztők remek történetet építettek a Sin köré, ennek megfelelően kapjuk küldetésünket, és – akár egy akciófilmben – ez határoz meg rengeteg váratlan, előre nem látható eseményt is.

A játékban elméletileg 35 pályát kell teljesítenünk, de ez a szám változhat annak függvényében, hogy az egyes szinteken mit csinálunk, illetve mit nem csinálunk. Bizonyos cse-

lekedeteink – nem lehet előre tudni, hogy melyek – kihátással lehetnek a későbbi pályákra is, vagyis a játék nem annyira lineáris, mint mondjuk a Quake. Előfordulhat, hogy egész szinteket kell kihagynunk valami miatt, de az is megeshet, hogy éppen azért tudunk valahová eljutni, mert néhány szinttel azelőtt csináltunk valamit. A legjobb példa erre, hogy ha szétlőjük a vízvezeték az egyik szinten, két-három pályával később egy liftaknában beúszhatunk egy olyan pályára, amelyre különben nem tudnánk más módon eljutni. Természetesen ugyanez fordítva is működik, azaz ha nincs víz, akkor ki tudunk nyitni egy olyan ajtót, amelyet egyébként a nyomás miatt nem tudnánk. Előfordulhat olyan is, hogy bizonyos szituációkban komoly helyzeti előnyre tehetünk szert, ha okosan és ügyesen oldjuk meg feladatainkat. Már rögtön az első pályán láthatjuk, hogy ha sikerül kiiktatnunk az összes löveget, helikopterünket le tud szállni a tetőre és előnyösebb

helyzetből kezdhethetjük meg a bank megtisztítását. Ha azonban hibázunk, helikopterünket a földre kényszerítik és a főbejáraton keresztül kell beverekedni magunkat a bankba – ami persze nem a legbiztonságosabb megoldás egy csapat állig





felfegyverezett terroristával szemben. Ezek az egyszerű ötletek színesítik a játékot, ráadásul azt a látszatot keltik, hogy még nagyobb szabadságunk van a történet alakításában. Bizonyos mértékig tényleg így van, de azért bármint teszünk is, a fő vonalról nem tudunk letérni.

Ellenfelek általában egyszerű emberek (vagy eredetileg azok voltak...), ennek megfelelően többnyire értelmesen harcolnak és a viselkedésük is nagyon emberi – például eltérő sérülésekre eltérően reagálnak. A lábán lőtt katona bicegve próbál fedezékbe bújni, de közben azért még visszalö. Majdnem teljes értékű harc marad, akit csak a karján találunk el, egy pontos fejelővés azonban mindig halálos – már amennyiben ellenfelünk nem visel védősisakot.

A Sinben ugyan nemcsak életerők a meghatározó, hanem a különböző védőfelszerelések állapota is. A védelmi arzenálban mindent megtalálhatunk a rohamisiskától és a kevlár mellénytől kezdve egészen a golyóálló nadráig, ezeket kell folyamatosan hűsönkre aggatni. Testi épségünk csak akkor kerül közvetlen veszélybe, ha már mindent lelőttek rólunk. Akárcsak az életben, az emberi bőr nem igazán ellenálló egy puska golyóval szemben (hát még ha több golyórol van szó), így védőfelszerelés nélkül nem túl vidám az élet. Még szerencse, hogy az ellenünk felsorakoztatott hadsereg képviselői is hasonló eszközöket használnak, ha tehát sikerült valakit jobblétre szenderítenünk, a felszerelését is elvehetjük. Már csak ezért is érdemes gyakorolni a pontos célzást, hiszen egy ementálvány lyuggatott katonának a páncélja is hasonlóképpen fest...

A Sinben – a Duke Nukem 3D-hez hasonlóan – érdekes eredményekre számíthatunk, ha egy látszólag csupán dekorációs szerepet betöltő tárgyat megpiszkálunk. Kihúzzogatjuk a fiókokat, telefonálhatunk, vagy ha kedvünk tartja, a pénzkidobó automatát is megbabrálhatjuk. Tovább színesíti a játékot, hogy a szokásos „nem túl bizonyult logikai fejtörők” meghatározás alatt most nem elsősorban kulcsok gyűjtését kell érteni. Gyakran beléphetünk különböző számítógépes hálózatokba és ezeken keresztül kapcsolat-hatjuk a biztonsági rendszereket.

A küldetések felépítésének köszönhetően mindig több dolgot kell teljesítenünk a továbbiutáshoz, de – akárcsak a szimulátoroknál – az elsődleges célok mellett mindig szere-

pel másodlagos feladat is. Ezeket nem fontos mindig végrehajtani, ám ha jól dolgozunk, az a későbbiekben valamilyen formában mindig meghálálja magát. Az első küldetésnél például a másodlagos cél a rendőrség veszteségeinek minimalizálása. A bank bejáratának megrongálásával jó néhány kolléga életét menthetjük meg, akik aztán a későbbiekben egy forró pillanatban hátra támadják azokat a terroristákat, akik éppen minket próbálnak kivégezni. Jobban járunk tehát, ha odafigyelünk társainkra, mert az efféle segítségük nagyon kapóra jöhetnek – főleg a későbbi pályakon, ahol már nem pisztollyal lövöldöznek ránk...

Különösen megiszívlelendő mindez, ha figyelembe vesszük, hogy ellenfeleink közel sem annyira ostobák, mint gondolnánk. Hátha ugyan nem támadnak (mint az Unrealben), viszont gyakran vonulnak fedezékbe, ráadásul ritkán mozognak egyedül. Az ajtók és ablakok nem jelentenek számukra akadályt és rendkívül éles a szemük is. Nékünk sem szabad ész nélkül rohagnálunk, mert habár hősünk személyisége és viselkedése erősen emlékeztet Rambóra, néhány géppisztollyal vagy rakétavetővel szemben neki – ellentétben mozihős kollégájával – nincs túl sok esélye. Készüljünk fel

A Sin egy fergetegesen jó emberszimulátor. A játék alatt mindvégig azt érezhetjük, hogy amit teszünk, annak súlya – és ami talán még fontosabb, értelme – van. Nemcsak azért lövünk szét valamit, mert a végén több pontunk lesz, hanem mert ezzel esetleg segíthetünk másokon vagy magunkon. A világ él körülöttünk, soha nem lehet tudni, hogy a következő pillanatban honnan támad ránk valaki. Rengeteg a semleges szereplő, így aztán nem szabad (pontosabban nem illik) ész nélkül lövöldözni. A hanghatások és egyéb effektek is zseniálisak, a kiabálás és lövöldözés természetes, de gyakran különböző beszélgetéseket is ki hallgathatunk. Mindegyik szereplő remekül megformált személyiséggel rendelkezik, akár egy filmben. A grafika ugyan néha egy kicsit szegényes, de ezt remekül ellensúlyozza a levedlő pályák összetettsége és a játékba épített rengeteg ge. Nagyon magával tudja ragadni az embert a Sin, nehéz felállni mellőle, még szerencse, hogy a harmincegynéhány pálya teljesítése eltart egy darabig. Mondjuk a Half-Life megérkezéséig...

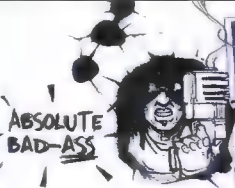
td



rá, hogy ellenfeleink a legtöbbször nem várakoznak mozdulatlanul lesben állva, inkább belevetik magukat a küzdelembe, ha megsejtik, hogy a közelben vagyunk. Nem célszerű tehát feltérképezetlen helységeket hagyni a hátunk mögött és arra is figyelni kell, hogy gyakran a magasból kapjuk az áldást a nyakunkba...

A Sin a Quake 2 engine-jét használja, így a látvány egy kicsit szegényesnek tűnhet az Unrealhez vagy a Klingon Honor Guardhoz szokott szemeknek. Le kell mondanunk az előbbi két játékban megszokottak számító fényorgiáról és grafikai kidolgozottságról, cserébe viszont a képernyőn akár nyolc-tíz ellenség is szaladgálhat egyszerre. Ennek köszönhető az is, hogy a Sin

világa valóban élnek hat, egy percre sem melázhatalunk el bűntelenül, hiszen szinte mindig történik valami körülöttünk. Nem ritkán több helyről is lőnek ránk, de egy percre sincs olyan érzésünk, hogy ellenfeleink csak azért lapulnak a sarok mögött, hogy ha esetleg arra tévednénk, belénk lőjenek. A játék minden egyes apró részletén érződik az alaposság és a jól átgondolt játékmenet, a saját 3D rendszerrel készített áttevett animációknak köszönhetően pedig az egész egy jó akciófilmre emlékeztet. A maga nemében a Sin igazán egyedi alkotás, a Ritual továbbvitte és új lendületet adott az amúgy is igen népszerű first person shootereknek.



Hósnök, J. van R. Blade „ terroristá-ellenes Hardcorps erői főparancsnoka. Ő a tipikus kemény fiú, a néhai bandagat, aki azonban felnőtt korára megváltozott és áttért a jófiúhöz. Mindennek az amihez egy igazi hósnök értené illik: a keleti harcsművészetek nagymestere, és a legkülönbözőbb fegyverek és harci tak- tika szakértője. Minden banda tettei a nevét freeport városában, ha valahol feltűnik, akkor ott a rosszfiúkban nincs maradvása. Szeret magányos farkas módjára tevékenykedni, egyedülálló segítőitá- ra egy alig 21 éves számítógépmágnus. A JC névre hallgató komputer-zsonglőr Blade-hez hasonlóan az alvilágban kezdte pályafutását, egy alkalommal még a Hardcorps központi rendszerébe is sikerült betörnie. Után hárón hóna- pos kemény hajszát után tudta csak el- kapni, és a helyett, hogy a börtönbe került volna, inkább saját oldalára ál- litotta. Azóta egyet dolgoznak – JC biztosítja a háttérmozgatókat Blade akcióihoz. Több tudat banditát fogtak már el egy együtt freeport utcán.

Éz vörös azonban már nem az a Freepart, amit Balda megismert. Itt születte, de újabban néha idegennek érzi magát. Megváltoztak a szerepek és megváltozott a helyzet is. Itt van például a SinTEK énekesüzve hatalmas biokimiai mammutvállalat. Az elmúlt hónapokban egyre nagyobb befolyásra tett szert az ipar és a gazdaság minden területén, elsősorban új találmányuknak, a Vanitynek köszönhetően. A csodaszernak kikalkított formula képes megállítani, sőt, visszafordítani az öregedés folyamatát – legalábbis a híreken mindenütt ezt lehet olvasni... A szert kifejlesztő tudós, Dr. Thrall Sinclair – napokban vonult vissza az adta át lányának, Alexis Sinclairnek a vállalat irányítását. Alexis rengeteg szép dolgot írt Freepart polgárainak: fiatalságot, boldogságot és szabadságot. A kegyetlen valóság azonban egyelőre még nagyon messze áll ezekétől az ígéretektől. A C4 nyelv kábítószere sorozatosan szedi az áldozatait és a bűnözési hullám is fellendülően látszik. Az utóbbi időben a hajléktalanok furcsa teremtmények felbukkanásáról számoltak be, és – bár bizonyított természetesen nincs – bejelentések száma napról napra szaporodik. A korrupció az egész várost átszötte, és valószínűleg a SinTEK sem az, aminek látszik. És mindezek tetejében a hírdet gengesztelt, Mancinit is kiengedték a börtönből...



Sin-te tökéletes...

Keves olyan játékeljlesztő van, aki él meri lépni a stílusok határait. Könnyebb úgy gondolkodni (és költséget tervezni), hogy készítsék egy középúrszerű programot, amit nem fognak ugyan sokan megvenni, de profibiztos lesz belőle, hiszen kategóriájának minden jegyet magán hordozza. Ez a mentalitás a fejlesztőknél biztosan bejön, de a játékosoknál nem igazán. Hiszen mennyivel élvezetesebb egy újszerű, a hagyományoktól szakító játék (lásd Populous, Doom...), mint az egy kaptafára készülő tömegtermék. Nos, örömmel közhölhetem, a Sin készítőgárdájának volt mersze elindulni az úgynevezett „stílusertemtől” kategóriában!

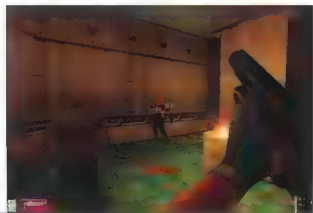
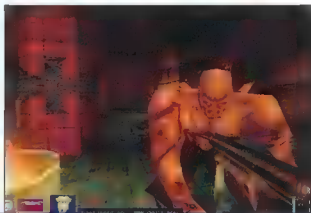
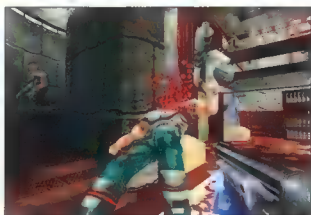
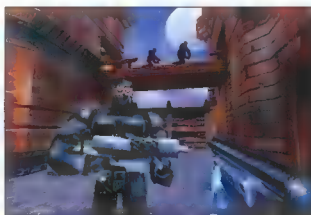
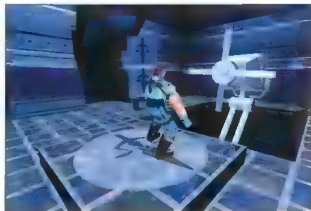
Végre varakí irt egy olyan first person shooter, ami a játékosok régi álmát váltja valóra, nevezetesen a lapokadó harcmodorra. Nem minden pályra ilyen, de van egy-kettő, amit így teljesíthetünk. Nem a „lerágom a szörny fejét” mentalitás uralkodik ezeken a helyszínenek, hanem a rejtőzködés, az ellenfél kifigyelése. A legjobb ezek közül a laboratóriums pályra, ahol ablakok alatt kell elküsznünk, hogy a bent dolgozók ne vegyenek észre, illetve ki kell figyelünk az őr mozgását, hogy a látóterén kívül maradv a tudjon osonni mellette. Ezenkívül áruháat is magunkra ölthetünk, valamint a fiasztócsgéng állapottá is befolyásolhatjuk, ha eljutunk a vezérlő szatómítógépre. Ez nagyon szimpatikus, más csak azért is, mert egy régi C64-es klasszikus.

ra, az infiltrátor 2-re emlékezett. A másik lopakodós pályátappon ugyan nem kell észrevenniük a pályát, hanem csak a pályán való ellenfeleink mozgását. Ennek oka az, hogy egyszerűen túl sok ellenség van a szinten, így Rambo-módszerrel szinte biztosan elhalálunk. Ezért ügyelnünk kell, mikor merre megyünk, nehogy egy nagyobb csoportba botoljunk (ilyen egyből az első pálya, a bank is).

Amit szintén régóta várnak a rajongók, és a pályatervezők alapjának kellene lennie, az az úgynevezett „funkcionális duneon”. Vagyis nem úgy tervezem a pályát, hogy „na most akkor ide teszek még egy folyosót, hogy a szaktérkép ■ nevem kezdőbetűit adja ki”, hanem úgy, hogy eldöntöm, hogy mi is az a hely, amit a pálya jelképezni akar (félleg kész építkezés, a tatókőzpont stb.). Ezután végiggondolom, hogy egy ilyen helyen mi az, aminek logikusan lennie kell, és ezekből az elemekből logikusan

felépitem a pályát, mintha én lennék az adott épület tervezője. Ezt a megoldást még szerepjátékokban is ritkán látja az ember, és az, hogy egy first person shooterben alkalmazták, igazán igényes készítésre vall.

A pályaszerkezethez szervesen hozzátartozik a civilek jelenléte. Természetesen őket is logikusnak helyezték el az alkotók, az öröknek van egy területük, amit védelmeznek, a labor munkatársai pedig végzik a munkájukat. Ha meglátunk, odarohannak a vészjelzőhöz, majd a menekülési útvonalon keresztül a biztonság terembe futnak. Ez is a funkcionális pályafelépítés, nincsen előre kidolgozott végigjárat, csak a logikus alapfeltetelek adottak, és



Market Report

It must be my lucky day
Friday, March, 13

Lookin' mighty fine! God, I need to get laid.



...the summer and scientific world with success assured. That plans on quality return from promenade, leaving SUTTER's care in the hands of his Capote daughter.

1998. DECEMBER

...the com-
 ...the global
 ...the latest
 ...the Valley.
 ...the world to stop

NEWS

Sintel Golden

OVER NIGHT SUCCESS

Despite a record of 14 previous flops, the album of the week is a collection of songs that have been in the charts for years. The album is a collection of songs that have been in the charts for years. The album is a collection of songs that have been in the charts for years.

Top 100 Singles of the Week

Rank	Artist	Single
1	Van Halen	Jump
2	Van Halen	Jump
3	Van Halen	Jump
4	Van Halen	Jump
5	Van Halen	Jump
6	Van Halen	Jump
7	Van Halen	Jump
8	Van Halen	Jump
9	Van Halen	Jump
10	Van Halen	Jump

Top 100 Albums of the Week

Rank	Artist	Album
1	Van Halen	Jump
2	Van Halen	Jump
3	Van Halen	Jump
4	Van Halen	Jump
5	Van Halen	Jump
6	Van Halen	Jump
7	Van Halen	Jump
8	Van Halen	Jump
9	Van Halen	Jump
10	Van Halen	Jump

Top 100 Albums of the Week

Rank	Artist	Album
1	Van Halen	Jump
2	Van Halen	Jump
3	Van Halen	Jump
4	Van Halen	Jump
5	Van Halen	Jump
6	Van Halen	Jump
7	Van Halen	Jump
8	Van Halen	Jump
9	Van Halen	Jump
10	Van Halen	Jump

Top 100 Albums of the Week

Rank	Artist	Album
1	Van Halen	Jump
2	Van Halen	Jump
3	Van Halen	Jump
4	Van Halen	Jump
5	Van Halen	Jump
6	Van Halen	Jump
7	Van Halen	Jump
8	Van Halen	Jump
9	Van Halen	Jump
10	Van Halen	Jump

Top 100 Albums of the Week

Rank	Artist	Album
1	Van Halen	Jump
2	Van Halen	Jump
3	Van Halen	Jump
4	Van Halen	Jump
5	Van Halen	Jump
6	Van Halen	Jump
7	Van Halen	Jump
8	Van Halen	Jump
9	Van Halen	Jump
10	Van Halen	Jump

Top 100 Albums of the Week

Rank	Artist	Album
1	Van Halen	Jump
2	Van Halen	Jump
3	Van Halen	Jump
4	Van Halen	Jump
5	Van Halen	Jump
6	Van Halen	Jump
7	Van Halen	Jump
8	Van Halen	Jump
9	Van Halen	Jump
10	Van Halen	Jump

Top 100 Albums of the Week

Rank	Artist	Album
1	Van Halen	Jump
2	Van Halen	Jump
3	Van Halen	Jump
4	Van Halen	Jump
5	Van Halen	Jump
6	Van Halen	Jump
7	Van Halen	Jump
8	Van Halen	Jump
9	Van Halen	Jump
10	Van Halen	Jump

Top 100 Albums of the Week

Rank	Artist	Album
1	Van Halen	Jump
2	Van Halen	Jump
3	Van Halen	Jump
4	Van Halen	Jump
5	Van Halen	Jump
6	Van Halen	Jump
7	Van Halen	Jump
8	Van Halen	Jump
9	Van Halen	Jump
10	Van Halen	Jump

Top 100 Albums of the Week

Rank	Artist	Album
1	Van Halen	Jump
2	Van Halen	Jump
3	Van Halen	Jump
4	Van Halen	Jump
5	Van Halen	Jump
6	Van Halen	Jump
7	Van Halen	Jump
8	Van Halen	Jump
9	Van Halen	Jump
10	Van Halen	Jump

Top 100 Albums of the Week

Rank	Artist	Album
1	Van Halen	Jump
2	Van Halen	Jump
3	Van Halen	Jump
4	Van Halen	Jump
5	Van Halen	Jump
6	Van Halen	Jump
7	Van Halen	Jump
8	Van Halen	Jump
9	Van Halen	Jump
10	Van Halen	Jump

Top 100 Albums of the Week

Rank	Artist	Album
1	Van Halen	Jump
2	Van Halen	Jump
3	Van Halen	Jump
4	Van Halen	Jump
5	Van Halen	Jump
6	Van Halen	Jump
7	Van Halen	Jump
8	Van Halen	Jump
9</		

[illegible]

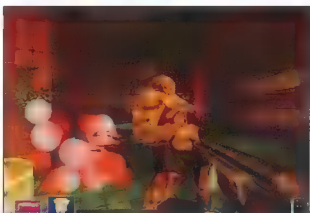
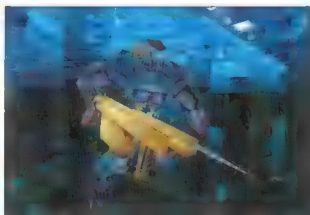
FinTek STOCK ROCKETS

with former
Yoruba
priests to carry
these days at
the altar.
The Yoruba
priests are
not



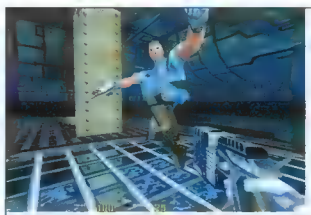
ebből kell kihoznia valamit a játékosnak (hogy hogyan, az teljesen rá van bízva). A riasztó használata is nagyon jó példa ennek, hiszen nemcsak egyszerűen megtámadnak az örök, ehhez az észlelő személynél el is kell jutnia a legközelebbi gombig (ami ugye nem mindig sikerül, és ebben az esetben természetesen elmarad a riasztás).

A fentiekhez még hozzájárul az is, hogy nemcsak logikusak a helyszínek, hanem nagyon hangulatosak is. Változatosság, és olyanok, amit az ember tényleg el tud képzelni, igazán bele tudja magát élni. Az embernek önkéntelenül is a régi, C64-es klasszikus, a Last Ninja jut róla eszébe, ott voltak ilyen hangulatú pályák. Szinte lehetetlen szavakkal leírni, ahogy az ember az elhagyott metróalagutakban bolyong. Beleborzongtam, ahogy egy másik pályán éjszaka felkapaszkodtam egy teherautóra, és a platót megbújva bejutottam a raktárpültebe. A jeleket nem emelhettem fel, nehogy megglássanak az örök, ezért nem láttam, hova is visznek (csak a dolgozó ember hangját hallottam, ahogy beengedik a teherautót). Csak egy kis kilátásom volt hátrafelé, és figyeltem, ahogy a telihód eltűnik a raktárkapu boltíve felett...



A hangulathoz természetesen olyan dolgok is hozzájárulnak, mint a pályánként változó, és az adott színhöz remekül illeszkedő zene, vagy a leobstantabb helyeken élő hajléktalanok, akiknek nincs különösebb szerepe a játékban, csak a beleélésben segítenek. A játék egy cyberpunk nagyvárosban játszódik, ahol az utcákon túlteng a mocskos és a szenny. Ilyet már hallhattunk eleget más játékok kerettörténetében is, csak az ember valahogy nem igazán tudta ebbe beleélni magát. A Sin készítői a hajléktalanok szerepeltetésével kísérlik, hogy tényleg el tudjuk ezt képzelni (az pedig külön poén, hogy találhatunk mellettük üres üvegeket és szendvicseket).

Most fut a ZED-ben egy sorozat a pályaszerkesztésről, amit a Sin egyik készítője, Levelord ír. Az előző számban említette, hogy igyekezzünk olyan szinteket tervezni, ahol a játékosok el tudják képzelni, mi van a pályán kívül. Ez jó ötlet, és minden pályaszerkesztő tisztában is van ezzel. A számítástechnika még most sem áll olyan szinten, hogy egy játék olyan legyen, mint a valóság. Még ha a legjobb 3D videókértáryánk is van, akkor sem tudunk olyan részletgazdagságot létrehozni, mint amilyen a valóságban van. Éppen ezért a programkészítőknek meg kell mozgatni a játékos fantáziáját, hogy képzeletével kiegészítse a képernyőn látottakat. Ennek elérésére több csejt bevetett Levelord a Sinben, a legszenialibb az, hogy megtervezte, hogy az épületek mellett hol futnak utak. Ha a játékos közel kerül ahhoz a falhoz, ami egy úttal határos, akkor időként hallja a beszűrődő zajokat (fékcsikorgás, dudálás, motorbögés...). Ez az apró rész is rengeteget ad hozzá a nagyszerű hangulathoz, éppen azzal a módszerrel, hogy arra készíti a fantáziát,



hogy képzelje el, a pályákon kívül tényleg ott lüktet a nagyváros.

Van még néhány apróság, amit látszólag hiányoznak a programból, de azt hiszem, ez inkább pozitívum, ebben az esetben nagyon is igaz, hogy „a kevesebb több”. Nem lehet visszamenni egy már teljesített pályára. Egy időben nagy divat volt az ilyesmi (Quake 2, Hexen 2), de rájöttek a fejlesztők is, hogy nem feltétlenül növeli a játék élvezetét, ha három szintet kell végigkeresgélgni, míg rájövünk, melyik ajtót nyitotta a legutóbbi kapcsoló. Az átvezető mozik a program engine-jével készültek. Noha szebb lenne renderelt filmeket nézni, de ezek túlságosan kiközöntenének a jól felépített hangulattalól. Így, hogy egységes módon látnak mindent, nincsenek minőségi ugrálások, könnyebb benne maradni az események menetében.

Természetesen van deathmatch rész is a programban, de nem nagyon kell erőltetni... Régebben nagyon hiányolta mindenki, ha nem volt megfelelően kidolgozott ez a rész egy játékban, mostanra azonban kiderült, hogy ez nem nagy baj. Nem kell hetente új dolgokat megszoknunk, aki deathmatch-et akar játszani, az vegye elő a Quake-et, vagy várjon a Quake 3 Arenára. Az újonnan megjelent programokban ne azt nézzük, hogy miért nem dönti le a királyt a trónról (ráadásul egy másik játéktípus királyát, hiszen a deathmatch az az egyszemélyes játék két külön kategória). A hibák keresése, és lehetetlen kíváncsiak helyett nézzük inkább azt, hogy egy program miben kiváló. A Sin pedig nemcsak kiváló, de igazi stilusteremtő...

ender

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény
P166 - 32 MB RAM
3D-támogatás:
D3D
Multiplayer
2-6 játékos, internet
Dokumentáció
78 oldal
Btárlás
magyar nyelvű kézikönyv

Activision

Grafika:
kiemelkedő
Hangulat:
kiemelkedő
Összetartósság:
összetett

92



The 5th Element

Lemerült vagy feltöltött elem?

▼ Kalisto



a a franciák science fiction mozi csínálnak, általában valami egészen eredeti ötlenek ki (lásd Delicatessen, Elvezett gyermekek városa), olyanira, hogy Hollywood gyakran gátlástalanul másolja a francia filmek alapötleteit. Luc Besson Ötödik eleme is ebbe a kategóriába tartozik; a furcsa, önironikus Blade Runner-Star Wars-Stargate keverékre a nézőközönség abszolút vevő volt, óriási kasszasikerre tette. Ezek után szinte ordított róla, hogy hamarosan számítógépes játék formájában is szerencsénk lesz hozzá. A film készítői nemcsak támogatták a játék készítését, hanem néhányan részt is vettek benne: például Eric Serra a zeneszerzője mindkettőnek. A filmhez hasonlóan a játékot is igazi nemzeti büszkeség övezte: a Kalisto csapata mag a France 2 híradójában is nyilatkozott róla (természetesen azt, hogy a világ legjobb játéka készítették el...)

SZTÁROK ÉS KASSZADÖRÖK

A reklámkampányban egyedül Leeloo-t, az ufó lányt mutogatták, ami nem véletlen. Hiszen sokáig kétséges volt, hogy Bruce Willis által megformált taxisofőr figurája szerepelni fog-e a játékban. Ennek főleg anyagi okai voltak, ugyanis Willis túl sok pénzt kért számítógépes „szerepléséért”. Végül is, amolyan Ronaldo-taktikával, az utolsó pillanatban az ő karaktere is bekerült a csapatba.

Minden idők legnagyobb költségvetésével elkészült francia filmjének, az Ötödik elemnek, sikerült beváltania a hozzá fűzött reményeket: amellet, hogy óriási kasszasiker volt, visszaállította a francia film igenesak megtépzott hírnevét. A film alapján készült third person akciójátékban a szexis ufóhölgynek egy citromsárga hajú taxisofőrrel karöltve kell megszabadítania a világot a Gonosztól.

Mint az a filmből kiderül, Korben Dallas nem volt mindig taxisofőr: pályákon különféle fegyvereket találva egyre jobban hasznát vesszük kommandós múltjának. Mozdulatainak repertoárja Willis image-ét idézi: jobbra-balra ugrálhatunk, gurulhatunk vele, miközben serényen tüzelünk az ellenre. Hősünk a játék során egyre ügyesebbé és gyorsabbá válik: pontosabban tudunk célozni vele és gyorsan végzünk ellenfeleivel.

Leeloo-t irányítva leginkább hajlékony testének, ökleinek és lábtechnikájának vesszük hasznát. A vékony ufólánnyal a feje felett lévő rácson megkapaszkodva tudunk különféle magasságokon és akadályokon átjutni. A ránk támadó ellent igazi Street Fighteres virtussal intézhetjük el Leeloo lábai vagy öklei porölcscsapásainak segítségével (milyen szerencse, hogy a lány ellenségeinek nincs pisztolyuk...). Leeloo is fejlődik játék közben: rugásai, öklöcsapásai pontosabbá, gyorsabbá, erősebbé válnak, és egyre gyorsabban tud futni is.

ZSARUK ÉS IDEGENEK

Hőseinknek összesen huszonöt féle ellenséggel kell szembenéznük. A világról érkezett kegyetlen mangeloreken kívül különféle emberi és robotizált rendőrök valamint Zorg (a filmbeli Gary Oldman) testőrei állják az útjukat – és persze a játék végén magával Zorggal is le



MÁSİK VÉLEMÉNY

Mivel az Ötödik elem kedvenc filmjeim közé tartozik, nagy várakozással tekintettem a játék elé – de sajnos csalódnom kellett... Sajnos az akcióröntált játékmenet és a third person kivitelezés egyáltalán nem tudja visszaadni a film hangulatát. Hiába a szép grafika, a pergő játékmenet és a korrekt kameramozgatózás, ha a sztori borzasztóan elűt a játékmennettől. Ha nem 5th Element lenne a játék címe, azt mondanám, egy egész kellemes Tomb Raider-klónnal van dolgunk, azonban a francia sző-ri klasszikusa sokkal inkább megérdemelt volna egy Blade Runner-szerű kalandfeloldozást...

Hancu

Nekem a film sem tetszett igazán, és azt kell mondanom, a filmekhez hasonlóan a játék készítői sem alkottak eget rege-tőt – szabvány Tomb Raider-klónnal van dolgunk. Ez még nem lenne feltétlenül baj – az utánzatokhoz már hozzászokhattunk –, azonban szerintem alaptörvény, hogy játszhatóságban minden klónnak legalább olyan jónak kell lennie, mind az eredetnek. A 5th Element irányítása sajnos jóval gyengébb lett, mint a Tomb Raideré: elég irritáló például, hogy hőseinkkel nem tudunk se-hova felkapaszkodni, mászni.

A másik kellemetlenség akkor ért, amikor hiába nyúltam szinte automatikusan az Insert billentyűhöz, hogy a hős szemzőgéből körbenézve mindent megvizsgáljak, ahogy azt már a Tomb Raiderben megszoktam. Szerintem óriási baki volt a készítők részéről, hogy ezt a lehetőséget kihagyták, mert így a premier plan nézeteknek köszönhetően gyakran azt sem látni, ami az orrunk előtt van. Különösen bosszantó ez akkor, amikor nem láthatjuk hogy Dallással hova lövünk, mert a kamera éppen oldalról mutatja őt, vagy

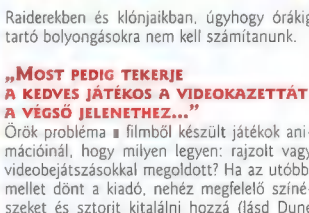
VÉLEMÉNY

amikor Leeloool beesik egy szakadékba, mert nem tudunk le-lelé nézni...

Tetszett viszont, hogy kezdik komolyan venni a third person shootereket is a mesterséges intelligenciát: ellenfeleink végre nem állnak bambán egy helyben, mint a Tomb Raider 2-ben, hanem elbújnak lövéseink elől, vagy ha elrohanunk, utánuk erednek. A játék grafikája kimondottan szép: annak ellenére, hogy néha hangyányit szegényesnek tűnik, sikerült feldobni azzal, hogy a pályák érdekesek és változatosak. A két főszereplő grafikája is jól sikerült: lehet, hogy a Tomb Raider rajongói kiátkoznak, de szerintem Leeloool sokkal sexisebb a kis pántos ruhájában, mint Lara Croft...

Mindent összevetve a játékot megemlíti a film utánzózatlan hangulata, a jópofa ötletek és Eric Serra nagyszerű zenéje, de azért azt kell hogy mondjam, jól tették a készítők, hogy óvatos duhajtaként a karácsonyi játékdömping és a Tomb Raider 3 előtt adták ki...

Bad Sector



kell számolniuk. Ellenségeinket a programozók megáldották némi mesterséges intelligenciával is: nem várják bambán, hogy lemészárolják őket, lövéseink elől félreugranak, elbújnak, és mindig a legkellemetlenebb pillanatban tűnnek fel. Ha nem akarunk nagyobb vérvesztéseket szenvedni, akkor Dallással érdemes távolról lepuffantani az ellent. Leeloool-val pedig eleinte elfutni előlük, később lassúságukat kihasználva villámsebességgel lerugdosni őket.

RENDŐRŐRSŐK ÉS FELHŐKARCOLÓK

A történet szerint 2259-ben járunk, és New York szívében, különféle felhőkarcolók tetején, bérházak, rendőrsőrsők folyosóin kell baragolnunk. Ha van 3D gyorsítókártyánk, a toronymagas épületek gyönyörűen kivitelezett felhőket karcolnak és színes fényeffektéktől szikrázó lézerlövedékek suhannak el hőseink feje mellett. Gyakran nemcsak ellenfeleinkkel, hanem környezetünkkel is szembe kell száll-



nunk: elég egy rossz lépés és hőseink alázuhannak a mélybe, vagy a figyelmen kívül rekedő „autók”, esetleg a levegőben kifejlesztett síneken haladó metrók gázolják el őket. Néha elektromos ájtók, lézernyalábok állják utunkat – ezeken csak úgy tudunk továbbjutni, ha megtaláljuk a megfelelő kapcsolót, amellyel hatástalanítani tudjuk őket. A pályák jóval kisebbek és egyszerűbbek, mint a Tomb

Raiderekben és klónjaikban, úgyhogy órákig tartó bolyongásokra nem kell számítanunk.

„MOST PEDIG TEKERJE A KEDVES JÁTEKOS A VIDEOKAZETTÁT A VÉGŐS JELENTEZHEZ...”

Örök probléma a filmből készült játékok animációinál, hogy milyen legyen: rajzolt vagy videobejátszókkal megoldott? Ha az utóbbi mellett dönt a kiadó, nehéz megfelelő színészeket és sztorit kitalálni hozzá (lásd Dune 2000, bár az nem igazi film-adaptáció) Ha Ötödik elemben ezt úgy oldották meg, hogy nemes egyszerűséggel bevették a film jeleneteit. Azoknak, akik már látták a filmet, túl sok meglepetésben nem lehet részükről, viszont így legalább nem kell elnézően mosolyogni (vagy dühöngeni – vérmérséklettől függ) az „utánzatok” gyenge alakításán...

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény
P166 32 MB RAM
3D-kártyaigény
Direct3D
40
oldal
Eric
Serra zenéje

Kalisto
jó
jó
Összesítés
közepes

76

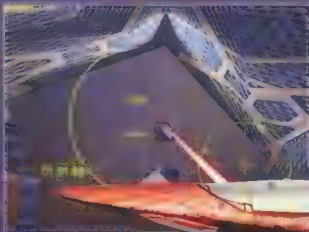
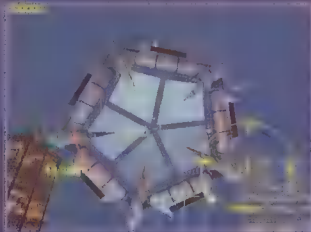
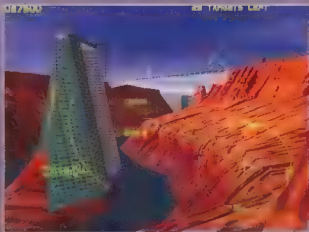
Barrage

▼ Feltárási



A Barrage, amit a Zed Games fejlesztett, a Mega Drive konzolra készült, majd a PC-re portolták. A játék a 1990-es évek elején készült, és a 1990-es évek elején jelent meg. A játék a 1990-es évek elején készült, és a 1990-es évek elején jelent meg. A játék a 1990-es évek elején készült, és a 1990-es évek elején jelent meg.

A játék a 1990-es évek elején készült, és a 1990-es évek elején jelent meg. A játék a 1990-es évek elején készült, és a 1990-es évek elején jelent meg.



A játék a 1990-es évek elején készült, és a 1990-es évek elején jelent meg. A játék a 1990-es évek elején készült, és a 1990-es évek elején jelent meg. A játék a 1990-es évek elején készült, és a 1990-es évek elején jelent meg.



A játék a 1990-es évek elején készült, és a 1990-es évek elején jelent meg. A játék a 1990-es évek elején készült, és a 1990-es évek elején jelent meg. A játék a 1990-es évek elején készült, és a 1990-es évek elején jelent meg.

A játék a 1990-es évek elején készült, és a 1990-es évek elején jelent meg. A játék a 1990-es évek elején készült, és a 1990-es évek elején jelent meg. A játék a 1990-es évek elején készült, és a 1990-es évek elején jelent meg.

Feltárási

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Működési platform

P133 • 32 MB RAM

Háttértár

CD-ROM

Glide

Háttértár

Internet

32 oldal, CD booklet

-

Működési platform

Működési platform

Működési platform

Működési platform

Működési platform

Működési platform

Működési platform

Működési platform

Működési platform

Működési platform

Működési platform

Működési platform

75

Ha valaki
éjjel-nappal
az Interneten lóg,
nem mindegy, milyen a vonal!

DataNet

1123 Budapest, Zsigmond tér 10. • info@data-net.hu • Telefon: (36-1) 345-8888 • Fax: (36-1) 345-8899

A DataNet az Internetet használja a DataNet.

Karácsonyi meglepetéseink:

Tomb Raider 3 Caesar 3 Settlers 3

Gameland 3

Új üzletünk címe: 1156 Bp. Páskomliget út 10.

Tel: 06-309-241-814

Hűdeg, unalmas téli estélek ellen: GAMELAND

Csomagküldés!

Akciós tagsági!

Karácsonyi áreső!

1201 Budapest, Baross u. 55.

Tel.: 284-1471 283-0230 / 36

Nyitvatartás: H-P, 10-20

SZ-Ü: 10-18

GAMELAND
PC CO
SHOP

Hálózatba kapcsolt

3Dfx-es gépeken

INGYEN játszatsz

1073 Budapest, Erzsébet krt. 21.

Tel.: 06-209-441-564

Nyitvatartás: H-P, 10-18

SZ-Ü: 10-14

Grim Fandango

A halál ötven órája

▼ Activision/LucasArts



A játék négy év történéseit öleli fel, amely során a főhős karaktere sokat változik. Ennek eredményeképpen a játékos sokkal jobban meg tud ismerkedni hősnökkel, azonosulni tud a főszereplővel, illetve annak céljaival. Pedig nem hétköznapi figurát ismerhetünk meg Manuel Calavera személyében! Manuel – becenevé Manny – a Department of Death (Halál Ügyosztály) egyik utazási ügynöke, aki a Grim Reaper, azaz a Kaszás szerepét vállalja magára. Napközben ő a kemény fickó, de este leveszi és a polcra teszi fekete gúnyját, összecusukja és zsebre vágja státusszimbólumnak számító kaszáját, lerakja golyálábait (amely tekintélyt parancsoló magasságát adja), jó szabású öltönyében bemegy irodájába és adminisztrál. Feladata, hogy a frissen meghalt emberek lelkét az Élők Világából a Holtak

Világába juttassa, akik ott kell maradjanak még négy évig, miután továbbmehetnek az Örök Nyugalom Világába. Attól függően, ki milyen életet élt, jutalmat vagy büntetést kap a holtak világában – Manny és a hozzá hasonló halálügynökök kínálják fel a frissen érkezett lelkeknek jobbnál jobb útjaikat az azokat ismertető prospektusokból. Akik jók voltak életükben, azok exkluzív jegyet kapnak a Number 9 nevű expresszvonatra, amely egyenesen a túlvilág kilencedik szintjére repíti az utasait. A nyilvántartás alapján kevésbé tisztá életet élt emberek viszont korábbi tetteik súlyának megfelelő nehézségeken kell átverekedjék magukat a Holtak Világában töltött idő alatt – utazásuk keserves és kimerítő.

Manny barátunk sorsa egy ideje nem úgy alakul, ahogyan azt szeretné: sosem talál olyan lelkeket, akiknek jó utakat kínálhatna fel... Számos esetben pedig igen nagy a kontraszt a nyilvántartásban levő életút és a lélek viselkedése és kinézete között – úgy tűnik, valami nincs rendjén a lelkek körül... Manny mindezek eredményeként nem tudja elérni az elvárt kvótákat, és „csontszívű” főnöke, Don Copal

megfenyegeti, hogy kirúgja, ha nem szed össze néhány jobb kient. A kirúgásnál azonban sokkal fontosabb Manny számára, hogy ha nem sikerül teljesítenie az elvárásokat és elbukik, akkor nem jut el az Örök Nyugalom Világába – a tét tehát óriási. Érthetően teljes elszántsággal veti bele magát a feladatba és ellop kollégája elől egy ígéretesnek tűnő ügyet: a gyönyörű Mercedes „Meche” Colomart akartja szerzi meg, Meche feddhetetlen életet élt az Élők Világában, így Manny nagyon reménykedik a sikerben, azaz hogy fel tud ajánlani végre egy jó utat. Sajnos most is csalódnia kell, a nő példás életvitelére ellenére is csak egy alacsony szintű utat kínálhat neki. Manny sokkolva érzi magát és egyre inkább úgy tűnik neki, hogy valaki direkt be akar tenni karrierjének és jövőjének. Ellenfelet találna nem nehéz: csak körül kell nézzen és környezetében máris több potenciális rosszakarót talál. Szigorú főnöke, Don Copal nem kedveli, nagy riválisa, a simabeszédű Domino Hurley is rendszeresen kakaskodik vele, és az utóbbi időben nála landolt az összes ígéretes lélek. Igazi ellenlábasával azonban még nem is volt módja találkozni; Hector Le Mans, a túlvilági alvilág jellegzetes figurája egy igen gonosz lé-



A LucasArts kalandjáték-részlege nem ontja magából a játékokat, de ha valamit megjelentetnek, az általában telitalálat. A fejlesztés megindulásáról szóló első hírek felröppenése és a játék megjelenése között többnyire több, mint két év telik el, de a hosszas várakozás nehézségét a játékok könnyedén feledtetik velünk – ez alól a Grim Fandango sem jelent kivételt. Két évvel ezelőtt vágtak bele Tim Schafer vezetésével a fejlesztők a szokatlan témát feldolgozó projektbe. A halálall foglalkozó alaptémának és a rá épülő játéknak nem sokan jósoltak volna sikert, de Tim és csapata már korábbi játékaiban megmutatta, hogy igen jó dramaturgiai és humorérzékkel rendelkezik, ezért a LucasArts bizalmat szavazott nekik, és szabad kezet adtak-kaptak a kidolgozás mikéntjében. Most már látható, hogy döntésük igen jó volt – egy újabb klasszikussal gazdagodott a kalandjátékok kategóriája.

lek, aki nem tévovázik bárkit elpusztítani, hogy a Holtak Világában megcsinálja szerencsét. A potenciális áldozatok egyikének számít Manny is, miután útjaik egyre inkább keresztesződnek.

Ezzel megkezdődik Manny kálváriája és hosszú utazása, amely során szokatlan segítők és barátokra lel. Ezek közé tartozik a behemót narancssárga lélek, Glottis, aki Manny sófőre és hű kísérője kalandozása során, és akinek többek között speciális járgányát is köszönheti beesett mellkasú hősünk. A történetben feltűnnek más fura karakterek is, például Salvadore Limones, aki korábban szintén kaszás volt a Halál Ügyszótyájának berkeiben, de miután korrupcióra bukkant a szervezeten belül, egy ellenálló mozgalmat alapított Elvesztett Lelkek Szövetsége néven és megpróbálta ennek segítségével megbuktatni a jelenlegi vezetést. Manny útja során több különböző helyszínre jut el. Kalandja El Marrow-ban in-

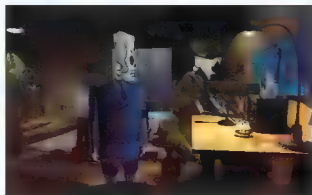
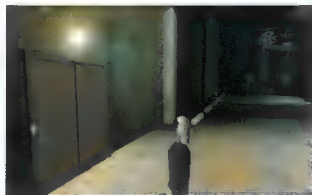
dul és végződik, amely egy felhőkarcollókkal megtűzdelt nagyváros a Holtak Világában, igen furcsa összetételű lakossággal. Az induláskor még kissé kopottas városban felüti fejét a szervezett bűnözés, Hector Le Mans és bandája munkájának köszönhetően. A város egyre inkább egy Las Vegashoz hasonló fényes szórakoztató negyedé válik, miközben gyorsan veszít minden más értékéből. A játékban szereplő Rubacava, amely elsőre Casablancára emlékeztető kis kikötővárosnak tűnik, szintén átalakul – itt működik később a Calavera Café és Manny kaszinója is. Az éjszakai élet egyre vadabb formákat ölt, de ez a felpörgés nem igazán jó irányba viszi a kisvárost. Úgy tűnik, minden kezd rosszra fordulni a Holtak Világában – ilyenkor van szükség hősekre, és hamarosan kiderül, Manny képes-e felnőni ekkora feladathoz, kihíváshoz...

A történet és a kivitelezés gyökereit több helyen találjuk meg. A legerősebb hatást a mexikói folklór tette a készítőkre. Tim Schafer egy interjúban elmondta, hogy az alapötletet az egészhez az adta, amikor megismerte, hogyan ünneplik a mexikóiakat a halottak napját. A csontváz-maszkok indították el benne a gondolatsort, amelynek végére érve összeállt a játék alapötlete, azaz egy olyan világ, amely az élők és az örök nyugalom világa közötti átmenetet képezi. Itt ugyanolyan társadalom épült ki, mint az élők normál világában, csak éppen halott emberek lelkei népesítik be

csontváz-arccal felvértezve. Miután a környezet és a történet lassan formát öltött, elkezdett gondolkodni a kivitelezés mikéntjén is. Itt leginkább a film noir-korszak befolyásolhatta a készítőket, a Casablanca és a hozzá hasonló filmek borongós hangulata és képvilága adta meg az alaphangot. A játék nagyon egységes lett az egymással harmonizáló alapelemek kombinálásának köszönhetően, amelyhez kiindulást a harmincas évek világa jelentette. Az épületek, a bútorok és a belső terek a 20-as, 30-as évek New Yorkját idézik, de emellett mindenütt megjelennek a kort idéző motívumok, a mexikói formavilág, és természetesen a halál sajátos jelképe. Az igen egyedi keveréksztílust sugárzó elemeket hihetetlen igényességgel rendezték le, így a környezet már maga erősen meghatározza a játék hangulatát.

Ezt erősíti továbbá a zenei aláfestés. Az egyes helyszíneknek más és más számok szólnak, de túlnyomó többségében a két világháború közötti korszak jazz-zenejét elevenítették fel. A fejlesztők nem elégedtek meg azzal, hogy egy korszakot mintául vegyenek és oda helyezték a játékokat. Hogy a játék világa kellően meséssé váljon, mindezt egy kicsit megbolondították későbbi korokból származó dolgok és modern elemek egész sorával. Így készülhetett például a harmincas évek jellegzetesen lekerekített vonalvezetésű autójából hatalmas kipufoglóval felszerelt roadster. Az keveredések révén vált az egész világ hihetővé és egyúttal hihetlenné – sok eleme ismerős, köthető valahová, míg mások teljesen kiszakítanak minket hétköznapi világunk megszokott képeiből és gondolatmenetéből.

A játék grafikai engine-je a korábbi LucasArts játékoktól eltér, de más játékokban már láthatunk hasonlót. A főhőst kívülről láthatjuk 3D megjelenítésben, de a játék előre lerendelt fix kameranézetek között változtat. Ez a fajta megoldás leginkább a Little Big Adventure-re emlékeztet, de vannak apró, ám igen fontos újítások benne. Ezek egyike, hogy





a főhős a használható tárgyak felé fordítja a fejét. Ennek az újításnak a bevezetésével már nem kell semmiféle menünek megjelení-
nie a képernyőn, csak az inventoryt kell időnként kinyitni. A kalandjáték így még in-
kább elmozdul egy teljes képernyős interak-
tív film irányába, amelyet tovább erősítenek
a sűrűn feltűnő átvezető animációk is.

A Grim Fandango szereplői igen eredeti
karakterek, akiket nem lehet figyelmen ki-
vül hagyni, megkerülni – amint megjelen-
nek a színen, rögtön véleményt formálunk
róluk. Ez együttesen köszönhető jellegze-
tes külsejüknek, beszédstílusuknak és az
egyes helyzetekben előadott reakcióiknak.
Manny, a főhős eleinte szerencsétlen,
örök vesztesnek tűnik, de irányításunk
alatt hamar feltalálja magát és megtalálja
a helyét ebben a furcsa világban. Hector
és emberei természetesen a gonosz sze-
replők minden vonását magukon viselik,
és sok jellemzőjüket örökölték a mafia-fil-

MÁSİK VÉLEMÉNY



Az X-Wing mellett a LucasArts mindig is kalandjá-
tékaikról volt igazán híres. A cég igen-igen ritkán je-
lenik meg a piacon újdonsággal, de akkor biztos,
hogy nagyon sikeres játékokat adnak ki. Mivel régóta
rajongója vagyok a LucasArts kalandjátékoknak, a
Grim Fandango-t is nagyon vártam már. Annak elle-
nére, hogy a játék minden tekintetben magán hordo-
zza a korábbi sikeres programok minden ismér-
vét, számomra mégis egy icipici csodálat jelentett.
Sokat gondolkoztam rajta, mi lehet annak az oka,
hogy a Grim Fandango nem tudott annyira lekötni,
mint a Monkey Island-játékok, az Indy 4 vagy a Day
of the Tentacle. Bár a program megvalósítása töké-
letes, én személy szerint sokkal nehezebben tud-
tam beleélni magamat a már rég halott Manuel
Calavera szerepébe, mint amennyire Guybrush
Threepwoodéba vagy éppen Bernardéba: ők vala-
hogy jóval közelebb állnak hozzám. A játék minden
tekintetben profi, én azonban többet vártam. Bár az
is lehet, hogy csak maximalista vagyok...

CARIS



VÉLEMÉNY



A Grim Fandango egy nagyon eredeti kísérlet Tim
Schaeletől és csapatától. Egy viszonylag egysze-
rű krimi-történetet ültettek át ebbe a bizarr, se
nem elő, se nem holt szellemvilágba, amely azzal
az előnnyel bír, hogy sokkal kevésbé korlátozza a
készítőket ahhoz képest, mintha egy létező korb-
ba kellett volna beleerőltetni a eseményeket és a
szereplőket. Az egyes történeteket és a szereplő-
ket így a játék sajátos hangulatába lehetett illesz-
teni, és sokkal jobban oda tudtak figyelni a fej-
lesztők az egyes személyes konfliktusokra, a tör-
ténet mélységére. A játék véleményem szerint az
eddig legmeggyesebben megalkotott kalandjá-
téka, ahol a történetet kerülhetett abszolút az elő-
térbe – a Grim Fandango Manny figuráján és egy
érdekes krimi-történeten keresztül a halál utáni
nagy-nagy lekete lyuk misztériumának a kérdése-
re kíván a maga módján választ adni... Persze
ezek után sem bíztam senkit, hogy fejvesztve
rohanjon az utazási irodákba jegyet váltani a 9-es
számú vonatra! A program izgalmas, fordulatok-
kal teli történetével, eredeti szereplőivel, és nem
utolsó sorban sajátos humorával magasan ki-
emelkedik a kalandjátékok széles mezőnyéből.
Most már biztos, hogy a válasz ODAÁT van (!).

CHARLIE

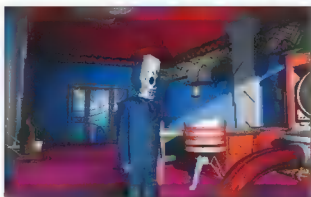
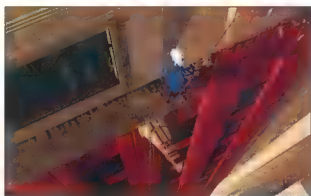
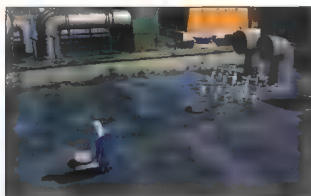
MÁSİK VÉLEMÉNY



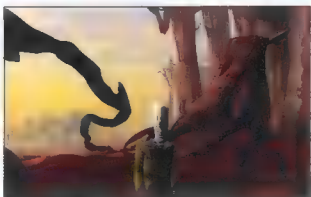
A Grim Fandango ízig-vérig LucasArts kalandjáték. Profi kivitelezés, zseniális történet és brilliáns dialógusok. A Halottak Földje? Ugyan ki másnak jutott volna eszébe ilyen környezetbe helyezni egy kalandjátékot? A LucasArts mindig elő tudott állni újszerű, fergeteges ötletekkel, és ez az, ami még a legnagyobbak közül is kiemeli játékaikat. A Grim Fandango az „élő” példa erre, amely véleményem szerint minden tekintetben megfelel a kalandjátékokos elvárásainak. Kezdetben ugyan egy kicsit zavart a 3D megvalósítás (mindvégig olyan érzésem volt, az egész csak azért született ilyennek, mert manapság minden 3D), de idővel kiderült, hogy ez csak megszokás kérdése. Persze egy jó játék jó rendszerét könnyen meg lehet szokni, és a Grim Fandango nagyon jó játék. Már pusztán a témaválasztás miatt is érdemes vele játszani – elvégre ki tudja, mi vár ránk odaát...?

td

utat végcélunk felé. Ami még sokat tesz hozzá az egyes figurák egyéniségének ábrázolásához, az egyes szereplők hangja – ezen a téren egyedülállóan magas szintet ért el a profi szinkronhangok használatával. A legtöbb szereplőnek dél-amerikai származású színészek adták kölcsön hangjukat, és ez a sajátos kubai-angol akcentus újabb pluszt ad az egyébként is kiváló hangulathoz. Példaként elég Salvador Limones örökéletű mondatait említenem: „Welcome to the Club!” és „Viva la revolution!”



A Grim Fandango készítésekor Tim Schaefert fontos szempontnak tekintette, hogy a játék hosszú távon lekösse az embereket. Ez nem meglepő, hiszen előző játékát, a Full Throttle-t, azon a téren érte rengeteg kritika, hogy túl gyorsan végig lehetett játszani. A fejtörők számának megnegyezésével, valamint komplex kombinációkat igénylő és arcade jellegű feladványok összevegyítésével igyekeztek hosszsan érdekessé tenni a játékot – és ez sikerült is. Az induláskor eléggé egy szál mentén terelt eseménysor gyorsan előrevisz minket a történetben, egyre több részletet ismerünk meg. Rubacavába érve hirtelen rengeteg helyszínen, ennek megfelelő számú szereplővel találkozunk, itt már sokkal többet kell kombinálnunk tárgyainkat és ötleteinket. Az egyes fejtörők a legjobb LucasArts hagyományoknak megfelelően teljesen logikusak, sehol sem kell a próbálkozás otromba módszeréhez nyúlnunk.



A játék története során számos furcsa helyzetbe kerülünk, amelyek végkimenetele legtöbbször humoros, bár ez a humor sokkal komorabb hangvételű, mint Tim Schaefert korábbi játékaiban. Sajátos fekete humor jellemzi alapvetően a játékot, amelynek igen fontos elemét jelentik a rendkívül szellemes szövecek. Ezek megértéséhez azért szükséges némi angoltudás... Ezek a poénok végigkísérnek minket kalandjaink során, és többek között ezek teszik igazi klasszikussá a játékot. A humor mellett Schaefert nagy erőssége abban rejlik, hogy a megfelelő pillanatban teljes fordulatot tud venni a történet, és egy-egy drámai jelenet hirtelen teljesen feszültté teszi a hangulatot. Erre remek példa, mikor Rubacavában egy távcsőbe nézve egy varjút látunk meg, aki Meche hangján szólal meg – ekkor értesülünk a nő elrablásáról. A történetet teljesen átszövik az emberi érzelmek, annak ellenére, hogy halottakról, lelkekről van szó. Komoly érdekek, feszültségek, ellentétek és érzelmek, szerelmek mozgatják az egyes szereplőket a háttérben, amely motivációkról a párbeszédekből értesülhetünk. A történetben előrehaladva egyre tisztább képünk alakul ki a történet okairól és az egyes szereplők közötti kapcsolatokról, viszonyokról, ezzel párhuzamosan kerülünk egyre közelebb a megoldáshoz, a történet végéhez.

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény:
PI20 • 16 MB RAM
3D-támogatás:
Direct 3D
Dokumentáció:
32 oldal
© Tim Schaefert-féle
egyedi hangulat

Activision

Grafika:
nagyon jó
Hangulat:
kiemelkedő
Összetettség:
nagyon összetett

91

Blackstone Chronicles

A rettegés foka

▼ Mindscape

Mi lesz abból, ha egy ismert horror-író és egy neves játék-tervező egymásra talál, hogy közösen készítsenek el egy számítógépes programot? John Saul, akinek 26 könyve került fel a New York Times bestseller-listájára, és Bob Bates, aki olyan remek játékokat tervezett eddig, mint a Timequest vagy az Eric the Unready fogott össze, hogy közös munkájuk eredménye, a Blackstone Chronicles névre hallgató pszicho-horror kalandjáték minél sikeresebb legyen.

A KEZDETEK

John Saul 1995-ben jelentkezett a Legend Entertainmenttel egy játéktervvel, amely egy kis new englandi falucskában. Blackstone-ban játszódna. A faluban néhány család titokzatos csomagokat talál az ájtajuk előtt. Ezek a küldemények halált és örület hoznak mindkire, aki a közelükbe kerül. A lakosok pedig hamar összekapcsolják ezt az elmegyógyintézetrel, amely a falu melletti dombon áll.

A Legendnek megtetszett az ötlet és Bob Bates bízta meg azzal, hogy segítsen John sztoriját valamilyen módon játékba önteni. Eközben John kiadójára azt kérte az író, hogy írjon egy sorozatot, hiszen Stephen Kingnek is akkortájt jelentek meg hasonló – igen sikeres – könyvei. Hogy mi lett az eredmény? A családok és a titokzatos csomagok története került a könyvekbe, míg az elmegyógyintézet sztorija a játékba.

A TÖRTÉNET

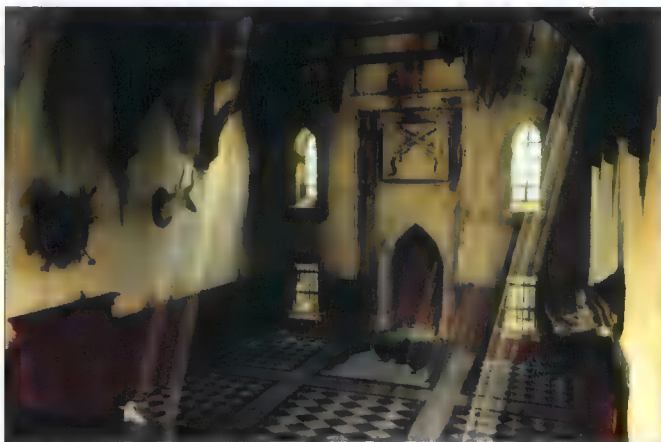
A Blackstone Chronicles sztorija öt évvel a könyvek története után játszódik. A játékos Oliver Metcalfot alakítja, aki Malcolmnak, az el-

doknak, amelynek tagjai bezárkóztak az elmegyógyintézetet. A sorozatát a sorozatában Oliver ráébred arra, hogy mit is állt a hatalma akaraterőről téve bizonyossá, hogy véget vetni az egésznek.

Öt évvel később már szinte nem is emlékszik az egészre. Az elmegyógyintézetet egy szervezett megvásárolta és múzeumot csináltak belőle. Azonban Oliver fiát, Joshuát Malcolm szelleme elrabolja azzal a céllal, hogy bosszúját unokája fejéze be. Oliver visszatér az elmegyógyintézetbe és egy éjszaka van arra, hogy megtalálja elrabolt fiát, mielőtt apja befejezi az „oktatást”.

A HORROR

A kalandjátékok közül talán a horort a legnehezebb elkészíteni. Nem elég, ha a helyszínek részletesen kidolgozottak, jók a dialógusok vagy éppen megfelelő nehézségűek a feladványok. Valami olyasmit is bele kell vinni az alkotásba, amitől a játékos tényleg félni kezd. Ezt a félelmet kell megfelelő mennyiségben adagolni, mert ha túl sokat zúdítanak a készítő a játékosra, akkor már nem ijesztő a játék, hanem idegesítő. Ha pedig



megyógyintézet utolsó igazgatójának a fia. Mint a könyvsorozat végén kiderül, Oliver volt az, aki a titokzatos csomagokat elhelyezte a faluban; mindezt apja hatására tette, aki különleges parancsokat raktározott el a tudatalattijába. Malcolmnak ezzel az volt a célja, hogy a csomag segítségével bosszút álljon azokon a család-

túl kevés a félelmetes elem, nem tudja magát a játékos rendesen beleélni a történetbe. Az eddig megjelent horror-kalandjátékok is valahol itt buktak el. Például az amúgy jól indult Phantasmagoria egy idő múlva már kifejezetten nevelő, a vége pedig kimondottan gyenge. Ha játszunk egy kicsit a Blackstone

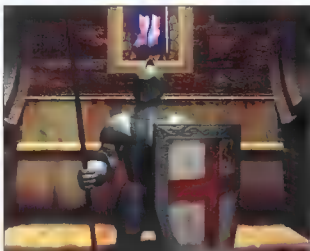
Chronicusszel, gyorsan világossá válik, hogy a készítőik remekül elkapták azt a hangulatot, amelyet egy jó pszicho-horror játéknak nyújtania kell. A játék mindezt anélkül éri el, hogy bármilyen félelmetes vagy ijesztő képet jelenítene meg előttünk. Nincsen szétfőrcsenő agyvelő vagy spirácelő vér, sőt, a szereplők sem jelennek meg előttünk, csupán a hangukait halljuk.

AZ ELMEGYÓGYINTÉZET

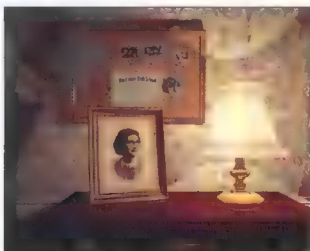
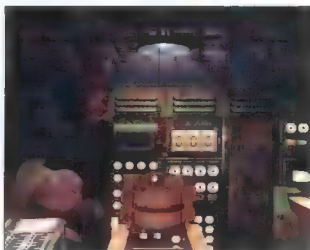
Ahogy Oliver bőrébe bújva felderítjük az elmegyógyintézetet, különös hangok szólnak hozzánk. Ők az ápoltak szellemei, tőlük tudjuk meg, milyen lelki szenvedésben, sőt, fizikai kínzásokban mentek át. Az is kiderül, hogy néhányukat nem is kellett volna bezárni a intézetbe. Ilyen például Marilyn, akiről szülei azt hitték, hogy csak becsesi magának tehetségét, pedig valóban gyereket várt. A kezelés „eredményeképpen” újszülött gyermekét elvették tőle és elégették egy kazánban, miert is ehhez hasonló dolgok az, amelyek miatt s jätékos igazán félni kezd. John Saul remekül operál az érzelmekkel, a játékos hamar szimpátiát érez az áldozatok iránt. Azt is megtudjuk, hogy az ápolatkat sokféle módon kezelték, többek között lázterápiával (maláriával és egyéb magas lázzal járó betegségekkel fertőzték meg őket), inzulin-sokkal vagy lobotómiával. Az érdekes az, hogy még a XX. század elején is hittek abban, hogy ezen „gyógymódok” segítségével kúrálhatók az elmebeteg.

A MEGVALÓSÍTÁS

A program remekül eltalált hangulatáról már esett szó, lássuk, milyenek a külsőségek! A Blackstone Chronicles a hagyományos kalandjátékok kategóriájába tartozik. Helyszínről helyszínre sétálva kell tárgyakat gyűjtenünk és



azokat" megfelelő helyen használunk. A többi szereplővel zajló kommunikáció is a hagyományos módon történik. Adottak a lehetséges mondatok, azok közül kell kiválasztanunk a szemünk szimpatikusát (ha valamit már mondtunk, az dőlt betűvel jelenik meg a lehetőségek között). Az aktuális helyszín az egész képernyőt elfoglalja. Ahogy az egérgúrt mozgatiqk, alakja megváltozik, ha valamilyen érdekes tárgyra lelünk. Ha rákattintunk a tárgyra, megjelenik a lehetséges cselekvések listája. A nálunk lévő tárgyakat is csak akkor láthatjuk, ha az egeret képernyő alája mozgatiqk, és azokat is olyan módon manipulálhatjuk, mint a helyszínen lévő objektumokat. A kezelés egyszerű, bárk pillanatok alatt beletanul. Aki vonzódik a kalandjátékokhoz és a misztikus, félelmetes történetekhez, annak a Blackstone Chronicles kötelező darab, de akik eddig nem igazán szerették az ilyen stílusú programokat, azok is bátran kipróbálhatják.



УЧЕБНИК



Mivel nagyon szeretem a pszicho-horror történeteket, érdeklődéssel vártam a Blackstone Chroniclest is, habár kis szkepticizmus is vegyült a lelkesedésembbe, ugyanis ebben a stílusban még nem igazán sikerült nekem maradókat alkotni. A Phantasmagoria nem tudta elég ideig lenntartani a megfelelő hangulatot, az Alone in the Dark-sorozat a polgósos megjelenítés miatt nem tudta igazán feléleltem, az amúgy kiváló Black Dahlia-t elrontották a nehézkes logikai fejtejtők. Talán csak a két Gabriel Knight játék volt az, amely megfelelő szórakozást nyújtott a borzongást kedvelőknek. Ezután jött a Blackstone Chronicles - a hangulat, amely játék közben érződik, egyszerűen felelmetes! A grafika, a zene és a szöveg olyan remek egyet alkot, amely pillanatok alatt magával ragadja a játékosát. A zenét külön is ki kell emelnem, mert a Blackstone Chronicles hangulatahoz igen nagy mértékben hozzájárulnak a megfelelően megkomponált, melankolikus, zongorapalás dallamok. A hangulat és a történet első osztályú, minden egyet van egy jó kis kalandjátékhoz! Aki csak teheti, az játsszon vele éjszaka, egyedül, sötétben (Alone in the Dark...), és legyen a kívánság határán nem marad el!

Caris

DÁSIK VÉLEMÉNY



A legend által készített kalandjátékokra általában három dolog jellemző: a grafikai kivételése minden esetben gyönyörű, a történet érdekfeszítő, a játékmenet pedig nem túlságosan bonyolult. Újgátvez mondható el a Blackstone Chronicles-ról is, azaz szép, izgalmas és nem az a fajta kalandor, amiben az ember után ütfőlen elakad. Ennek ellenére ne gondolja senki, hogy túlságosan egyszerű lenne, inkább azt mondanám, hogy nem annyira elvont, mint más, hasonló jellegű játékok. Vagyis logikus gondolkodással könnyebben rá lehet jönni a rejtvények megoldására – kifejezetten ajánlom azoknak is, akik csak most barátkoznak ezzel a műfajjal. A játék hangulatát egyébként kellemes nyomasztó (le sem tagadhatná a Seventh Guest hatását), így aki egy kis borzongásra vágyik, annak mindenképpen érdemes belevágnia.

 |

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény:
P133 • 16 MB

Dokumentáció:
80 oldal
Extrák: John Saul
közreműködése

Grafika:
nagyon jó
Hangulat:
kiemelkedő
Összetettség:
nagyon összetett

29

Fallout 2

 Interplay

macskák általában a postabű, hogy kímélje
meg az egyet a dolgot, amely meg fogja
lenni. Amikor a J. K. az 1992-ig tartó
Könyv Készítő.

[illegible]

előző részhez képest nem szükséges mindet megfigyelni, hiszen az egyiket követve mint a Falloutban, másoknál lényegesen kevesebb szintet kell megjárni, illetve sokkal kevesebb időt kell tölteni a játékban.

lődjön
vagy erő-
sebb fegyvert;

az iskolai tananyag azonnal elfröcs-
 kolt magunkba, amint megérjük a ma-
 sodik osztályt. Van néhány kiemelkedő kép-
 zőhely, de a köznevelési rendszer
 leggyengébbeként mint ismertük. Senki a le-
 zottabbakat az iskolából való kizárás és a
 munka sem változott semmit. Növekedett az iskolai
 a megnevezés a nemzeti oktatási (NEMO)
 a köznevelési, a leggyengébb és a leggyengébbek között
 dött az iskolai intelligenciájuk a, most már nem
 azonosítottuk a köznevelési oktatást.
 Legyen az iskolai, emellett végre mi szándéko-
 zunk belépni, nem ok nélkül el, melyek fogva
 fogva hazánkban. Jólabb több iskolai tanterv
 a találkozhattunk, mint az első részben. Az iskolai
 az iskolai tanterv is visszatért, de mindenből
 egy sem hiányzik, az iskolai
 ul nem hiányzik, az iskolai
 hely, mint az iskolai
 iskolai
 iskolai

A Fallout 2 1999-bi cím első nagy utáni 15 évvel történet. Az első rész ugyan a 15-öt nem hagyományosan a klasszikus videójáték-szériák és a filmiparban követték. A második részben a történet folytatódik az első részben megkezdett történet alapján. A Fallout 2 1999-ben jelent meg, és azóta is a legismertebb és legkedveltebb Fallout-játékok egyike. A Fallout 2 1999-ben jelent meg, és azóta is a legismertebb és legkedveltebb Fallout-játékok egyike.



VÉLEMÉNY



Hiába a néhány apró logikai buktató és hiába, a Fallout 2 egy nagyon jó játék. A remek eltalált poszt-apokaliptikus hangulat, a kicsit egyhangú, ám igen részletes grafika, valamint a egyszerű aláfestő zene és a hangfelvétel külön-külön is a monitor elé szegeznek a kalandra és a jó játékot. Ha ehhez hozzávesszük a nagyon jól megoldott, körökre osztott harcrendszert, a jó sztorit és a rengeteg használható felszerelést, biztos, hogy a szerepjátékok rajongói nem tudnak majd elszakadni a programtól egy ideig.

Külön érdekesség, hogy a játékok csak felnőtteknek ajánlják! Ez nem véletlen, hiszen a Fallout 2 tele van prostitúcióval, szerencsejátékkal, pornográfával, kábítószer-kereskedéssel és -használatával, abszolútaszéles, szerződésességgel meg sirálással. Emellett látam még játékok, amelyekben ennyit káromkodtak volna (az egyik városkák egy mondatában háromszor használt egy bizonyos négybetűs angol kifejezést...). Különböző típusú övszerek lehetnek nálunk, sőt, az egyik képzettség a Káma Szútra névre hallgat. ... Akit az ilyen dolgok zavarnak, annak nem ajánlom a Fallout 2-t, de mindenki másnak igen, hiszen egy remek játék méltó folytatása, habár ahhoz hasonlóan ■ ilyen stílusú RPG-k jelmondata ■ a programja is alkalmazható: „Utazz édes helyekre. Találkozz érdekes emberekkel. Őld meg őket és vedd el tárgyukat. Kezdj az egészet előlrol!”

Nincs is más dolgunk, mint egyik kezünkkel megragadni a Pip Boyt, a másikkal egy új tárat lökni a shotgunba, felvenni a szakadt bőrdzséket, bevágódni az autóbá és megindulni az ismeretlen felé!

Csis

MÁSİK VÉLEMÉNY



Érdekes próbálkozás volt ■ Interplaytól a Fallout, hi ■ már hosszú évek óta nem készült olyan RPG, amely a harmadik világháború utáni vad, mutánsoktól és sugárfertőzött területektől hemzsgő világban játszódna. A Fallout azonban megtörté a jeget, és a egyszerű, Mad Maxet idéző hangulatával nagy sikereket aratott.

A második részről a készítőik a „győztes csapat nem változtat” elvet követték, és tulajdonképpen csak a játéktér méretének és a szereplők számának növekedésén vesszük észre, hogy egy új játékkal, nem egy kiegészítő CD-vel van dolgunk. Mivel én nem voltam nagyon oda az első részért és a folytatástól grandiózus változtatásokat vártam, nekem csalódás volt a Fallout 2 – de a rajongók biztos szeretik foglalkozni.

Hancu

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Minimálisigény:
P133 • 16 MB RAM

3D-útvonalak –
Multiplay –

90 oldal
Kézikönyv –

Interplay

Gráfika:
nagyon jó
Hangok:
kiemelkedő
Összetettég:
nagyon összetett

88

Railroad Tycoon 2

Megy a gőzös...?

▼ Take 2 Interactive

A Sid Meier név körülbelül annyit jelent a játékprogramok világában, mint Shakespeare az irodalomban.

Utánozhatatlan és utolérhetetlen. A mester 1990-ben lepte meg a közönséget a Railroad Tycoonnal, amely hosszú hónapokig elfoglaltságot biztosított az önjelölt (vas)úttörők számára.

Ezért is meglepő, hogy a most megjelent második rész munkálatait egy teljesen új csapat végezte Meier közreműködése nélkül. Ígéretük szerint ötleteik pótolták eme hiányosságot is.

kampány előre elkészített szituációit is) megismerkedhetünk az elérendő célokkal, úgymint két város között vasútvonal létesítése vagy vállalatunk saját tőkéjének meghatározott méretűre duzzasztása. Ezek – nehézségük alapján – három kategóriába vannak sorolva, értékelésünk pedig attól függ, melyik kritériumcsoport céljait hajtottuk végre a megszabott időkereten belül.

Maga a játék mechanizmusa nem tér el élesen a nyolc évvel ezelőtti kiadott verziótól. Vasút-

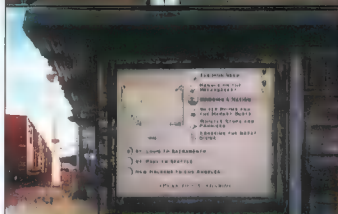
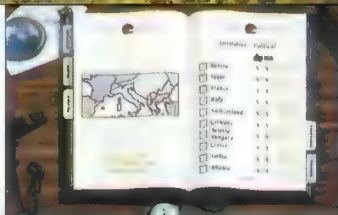


menyiben egy sikeres programot nyolc hosszú esztendő után követ a folytatás, nem bélyegezhettek pénzhasználatra a kiadó céget, sőt, még az is megeshet, hogy ennyi év elteltével gyökeres újítások és egyedi koncepció kerül napvilágra. A Railroad Tycoon második részével kapcsolatban azonban felfedezhünk zavaró körülményeket: ilyen például Sid Meier említett mellőzése (ő valószínűleg nem látta sok értelmét a folytatásnak), vagy a tény, miszerint a MicroProse szintén lemondott priviligiumáról és más cégnek engedte át a forgalmazás jogosultságát. A PopTop Software viszont kitartott a tervei mellett és munkájuknak hála, idén karácsonykor ismét felfoghatunk monitorjainkra a vaspárpák. Lássuk hát, mit is takar a név mögé biggyesztett kettes számjegy!

A MAXIMUM A MINIMUM

Ami azon nyomban szembeötlő, az az 1024x768-as megjelenítés. Ez ugyan manapság már nem olyan egetverő tény, ám hozzáteszem, ez egyben a program minimális felbontása is! Stratégiai-menedzser programról lévén szó, ez már több, mint figyelemre méltó információ. A stílusnak hála, azért még senkinek sem kell kidobálnia 300 MHz-es processzorát – igazság szerint még egy P166-os is megfelelő platformot tud biztosítani a kielégítő játékmenethez.

Ha egyedül indulunk neki a vasútszázárra válás rögs útjának, rögtön választás elé érkezünk: paraméterek beállításával készítünk megfelelő terepet (scenario), esetleg belevágjuk fejcséznét a teljes „hadjáratba” (campaign), vagy szabadon engedve fantáziánkat magunk népesítjük be az egész térképet hegyekkel, erdőkkel, településekkel (editor). Scenario módban meg kell határoznunk a térképet, amelyek között Kína és Skandinávia is megtalálható, az 1830–1980 intervallumon belül a kezdés időpontját, valamint az ellenfeleink számát. Utóbbi lehet nulla is, hiszen a győzelmet nemcsak ellenfeleink tönkretétele jelentheti. Minden küldetés elején (beleértve a



VÉLEMÉNY



vonalat kell létrehozni települések, gyárak, farmok között, hogy a kereslet-kínálat örökös törvényét figyelembe véve gyümölcsöző fuvarokat tudjunk lebonyolítani, egekig növelve ezáltal vállalatunk, no és persze „szerénységünk” vagyonát, reputációját. A piacon viszont hamar megjelennek vetélytársaink hasonló terveket fontolgatva! Ezért sikerünk érdekében több különböző „csataterén” is megsemmisítő csapást kell mérni ellenfeleinkre. A felülnézet térképén a járatok meghatározásakor, vállalatunk papírkötegei között a számok tengerében és az értékpapír-piac folyton változó világában egyaránt kiemelkedő munkára lesz szükségünk.

AZ ÉLET NEM HABOS TORTA...

Ebben a játékban már minden megengedett! Könnyítelenül felvásárolhatjuk gyengén muzsikáló partnereink papírjait, majd egy tisztes-séges (?) ajánlatot téve az összeolvadást is megejthetjük. Az előddel ellentétben kezünk nem köti meg elsőként beindított részvényszerűségünk, mert megfelelő anyagi hát-

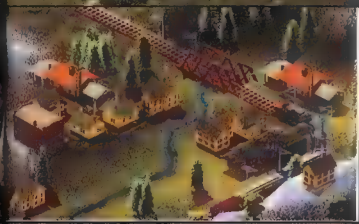
Nagy rajongója voltam anno „Railroad Tycoonnak”. Mi csoda elismerés volt miniszterként visszavonulni az üzleti életből... Ami aggasztott a második részzel kapcsolatban, az a „Merre tovább?” kérdése volt. Már 1990-ben összetett és teljes egészét alkotó játékok kaptunk, ebben a témában furcsának tűnt a folytatás megírása. Előítéleteim ezúttal – sajnos – beigazolódtak. A PopTop emberei nem voltak képesek mérőfőkövet teremteni. Szolgálat lemasolták a nagy előd struktúráját, mindössze takaros csomagolásra és néhány további ötletre futotta részükről. De ami csúcs volt az évtized elején, az mára a lejátható kategóriát is nehezen éri el. Pedig próbálkoztak az alkotók. Hangulatos videobejátások, változatos feladatok és apró meglepetések várnak a játékosokra. Hogy csak egyet említsék: szerevényeinket rablók keríthetik hatalmukba, megfosztva minket járatunk bevételeitől. Mégis azt kell mondanom, kár volt egy ilyen volumenű játék nimbuszát megtépázni ezzel a folytatással.

-csonti-

nak köszönhetően csökkennek a vonal lerakásának költségei, ám részvényeink árfolyamára a pénzügyi körökben nehezen mozgó vezető káros hatással lesz. Az idő előrehaladtával jelentkeznek profik, akik már kizárólag jótékony tulajdonságokkal bírnak, ám – sajnálatos módon – az ilyen emberek tudását kereseti igényük is tükrözi.

NYUGATI PU. – VÉGÁLLOMÁS

Vasúti sínjeink lerakásához nem kell sok tehetség, mindössze rengeteg pénz. Egyetlen dilemmánk az egysoros pálya (mint Szibériában) és a kétsoros vonal közötti választás lesz. Itt azt tudom tanácsolni, ne spóroljunk a pénzmaggal, mert a forgalmas szakaszokon nagyságrendekkel nagyobb hasznát vesszük a dupla sínnek. Állomásaink kiépítése már annál izgalmasabb feladat! A megálló nagysága meghatározza a vonzáskörzetet, ahonnan árukat, utasokat tud fogadni, míg a különböző mellék- és kiszolgáló épületek nagyobb hasznat hoznak, karbantartási munkákat vé-



tér birtokában akár újat is alapíthatunk. Pénzügyi zavaraink enyhítésére két alapvető mód létezik. Egy: vállalatit kötvényt (bond - nem a 007-es) bocsátunk ki, ennek paramétereit cégünk pillanatnyi helyzetéhez mérten állapítja meg a számítógép. Kötvény értékesítéskor egy székítéssel hitelminősítésünk is romlik (AAA a legjobb, C a legrosszabb), újabb kötvénycsomagot pedig csak jó besorolás esetén adhatunk ki. Kettő: pótlólagos részvényeket hozunk forgalomba (stock), ezt azonban csak dinamikus fejlődő vállalat képes hatékonyan kihasználni, ugyanakkor megnő a nem saját részvények aránya is, ami lehetőséget teremthet a felvásárlásra. Pénzhez juthatunk még különleges kérések teljesítésekor. Ezek többsége abból áll, hogy bizonyos települést elsőnek kell bekötünk a vasúthálózatba. Általánosságban elmondható, érdemes az ilyen lehetőségeket kihasználni, mert a lerakott vonal költségeit szinte mindig fedezi a jutalom.

Mint cégünk elnöke, ránk hárul az ügyvezető igazgató személyének meghatározása is. Ennek azért van jelentősége, mert a felvett személyek pozitív és negatív irányba egyaránt képesek változásokat eszközölni. Elképzelhető, hogy menedzserünk mérnöki tanulmányai-

geznek, esetleg tárolási kapacitással bírnak. Nem érdemes például egy kizárólag tehénfarmok közelében lévő állomást postahivattalal vagy szállodával ellátni. A víztoróhoz (water tower) és a homokkal töltött torony (sanding tower) azonban mindenhol el kell, hiszen ezek biztosítják mozdonyaink zavartalan haladását. Javító üzemet (roundhouse) szintén iktassunk be néhány állomásra, mert karbantartási munkálatok hiányában gépeink hamar fölmondják a szolgálatot.

A játékba egyébként akárcsak belevághat, hiszen tudjátok: hív a vasút, vár a...

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény:

P133 • 16 MB RAM

2-32

játékos, internet

170 oldal

csak 1024x768

felbontásban fut

Kiadó:

Take 2 Interactive

Grafika:

nagyon jó

Hangulati:

jó

Összesíró:

nagyon összetett

78

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

Az F1RS méltó folytatása

▼ Ubi Soft



Az F1 Racing Simulation a Forma 1-es játékok történelmének fontos mérföldköve: mind minőség, mind élethűség terén olyan magasra tette a mércét, amit az akkoriban rendelkezésre álló eszközökkel nagyon nehéz lett volna túlszárnyalni. Egy év azonban nagyon sok idő ■ számítástechnika világában, új processzorok és 3D gyorsítók jelentek meg a piacon, így lassan időszérűvé

társára, amelyek összességében sokat emelnek ■ játékelményen. Ha csak ennyiben változott volna a második rész, valószínűleg a megszáloltak kis csoportján kívül csak mérsékelt érdeklődésre számíthatott volna, így bevezettek néhány olyan változtatást is, amelyek alapvetően újat hoznak az első részhez képest.

Az első ilyen ötlet az ötvenes évek autóversenye. Láthattunk már ilyet, hiszen októberben jelent meg a Grand Prix Legends, amely önálló programként ugyanezt a célt tűzte ki

Alig egy évvel ezelőtt Formula 1 Racing Simulation néven megjelent egy játék, amely gyönyörű grafikájával, sebességével és remek játszhatóságával magasan kiemelkedett a Forma 1-es játékok népes táborából. Jött, látott és győzött – még a hosszú ideig egyeduralkodónak számító F1GP2-t is letaszította trónjáról. Most, 1998 telén megérkezett a folytatásának kikiáltott Monaco Grand Prix, a legjobb Forma 1-szimulátor felújított és kiesinosított változata...

A játék másik ötletes újítása a karrier mód. Arról van szó, hogy kezdő versenyzőként először egy gyengébb csapatotl kapunk szerződési ajánlatot és egy lassabb autóban kell bizonyítanunk képességeinket. Ha jól szerepelünk a szezonban, esetleg kaphatunk ajánlatot nagyobb csapatoktól is. A gép folyamatosan nyomon követi eredményeinket, és csak rajtuk múlik, milyen magasra jutunk. A kirogás veszélye nem fenyeget, gyenge teljesítmény esetén legfeljebb nem kapunk jobb szer-



vált ■ folytatás megjelenítése. A tervezők rengeteg levelet, észrevételt és kritikát gyűjtöttek össze a rajongóktól, és ezek alapján készítették el ■ mindössze néhány komolyabb változtatást tartalmazó folytatást. A cél egyértelmű: egy rendkívül sikeres terméket (világszerte 400 ezer eladott példány!) szerettek volna a jelenleg rendelkezésre álló technikai megoldások felhasználásával tovább finomítani. Ennek megfelelően nem bájilódott a menürendszer és az animációk átrajzolásával vagy a töltés alatt hallható zene megváltoztatásával. Annál inkább odafigyelték viszont a szimuláció szempontjából lényeges apróságok finomí-

magának. A Monaco GP-ben a kezdőképernyőn választhatjuk ki, hogy a modern kor autósodáival vagy az ötvenes évek szivarjával szeretnénk versenyezni. Amennyiben az utóbbira esne ■ választás, a menük a kor szellemének megfelelően kicsit megsárgulnak, beállításokból is kevesebb van, de a verseny azért itt is verseny maradt! Négy múzeumba illő autómatuszálem közül választhatunk, ezek egyikével kell a korabeli pályákon elsőként elérni a célvonalat. Vezetéstechnikailag keményen próbára teszi az embert ez a rész, ám arra mindenképpen jó, hogy megtanuljunk tisztelni ■ mai Forma 1-es pilóták elődeit...

zódést... Az egyes csapatok autói nemcsak külsőre különböznek egymástól, másképpen viselkednek a pályán, és természetesen a motorok teljesítménye sem azonos. A felfüggesztés bütykölésével bármilyen gépen sokat javíthatunk, de csodákra senki sem képes, ugyanazokkal a beállításokkal egy Ferrari 1-2 másodperccel biztosan jobb köridőt fut, mint egy Arrows. Persze mindezt csak Pro fokozat felett lehet igazán érzékelni, amatőr szinten a leggyengébb autóval is könnyedén megelőzhetjük az élvonalasokat.

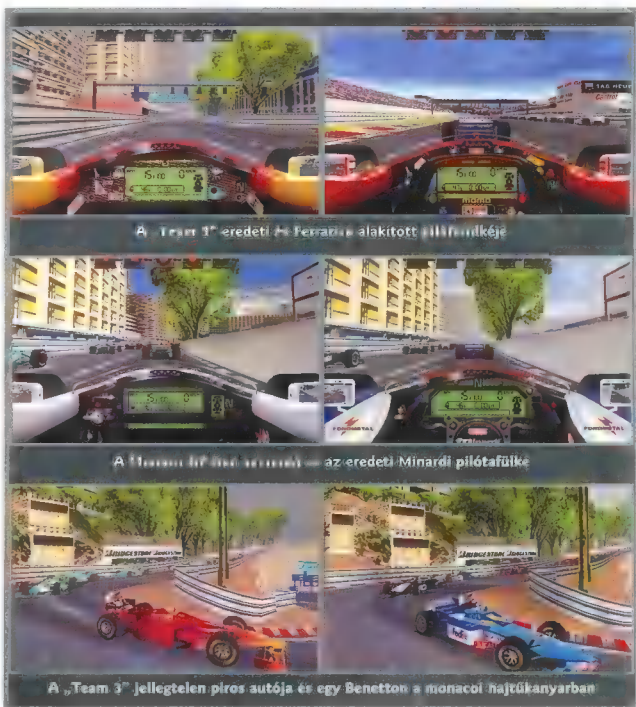
A karrier mód mellett találkozhatunk még a Szenario móddal, amelyben a legváltozato-

sabb szituációk és helyzetek elé állít a játék, ezeket kell megoldanunk. Nagyon ötletes az a megoldás, hogy elmenthetjük legjobb körünket, hogy aztán saját magunk ellen versenyezhessünk. Ilyenkor korábbi teljesítményünket egy áttetsző szellemautó jelképezi, így rögtön láthatjuk, hogy a pályának mely szakaszain mentünk gyorsabban, illetve lassabban. A legszebb az egészben, ha a körökendunkat jelképező autót a tükörben látjuk; ez azt jelzi, hogy jó esélyünk van csúcspontjára. A fejlesztők oktató részeket is beépítettek a programba, az egyik ilyen üzemmód segítségével például egy autó folyamatosan előttünk halad, így tanítja meg a pálya ideális íveit. Az sem baj, ha esetleg kicsúsznánk, névtelen oktatónk udvariasan megvárja, míg visszakaszálódunk a pályára, és csak ezután folytatja a beumutató kör.

A tartalmi változások mellett érdemes kiemelni, hogy a programot kifejezetten Voodoo2-re és egyéb második generációs 3D gyorsítókártyákra optimalizálták. Ennek megfelelően grafikai téren nagyon sok apró finomítást fedezhetünk fel, amelyek első ránézésre nem annyira feltűnőek, de idővel észrevehető a rengeteg meghatározó részlet. Az autók sokkal kidolgozottabbak lettek, több darabból épülnek fel, így reméljük kivethetők a légtérrel és egyéb apró alkatrészek. Látszólag a pályák sem változtak, de itt-ott mégis felfedezhetünk új tribünöket, tereptárgyakat és hirdetések. Nagyon látványos a hockenheimi pálya első síkijában elhelyezett kivetítő ernyő, amivel ha szembefordulunk, egy gyönyörű „kép a képen” megoldás szemtanúi lehetünk. Megannyi apróság, amely tovább emeli az amúgy sem gyenge minőségű első rész színvonalát.

A játékmenetben is komoly eltolódásokat fedezhetünk fel, például a pilóták viselkedése is lényegesen különböző. Néhányan agresszíven és határozottan törnek az elsősegre, másoknak viszont szemmel láthatóan csak az a céljuk, hogy be tudják fejezni a versenyt. Vannak versenyzők, akiket nagyon nehéz megelőzni, és vannak olyanok is, akik saját testi épségüket sem féltik egy-egy ív lezárásakor. A programozók kijavították az első rész apró hibáit és sokat fejlesztettek a gép által irányított pilóták boxba állási stratégiájánál is. Fontos újdonságnak számít, hogy verseny közben is el lehet menteni a játékállást – a jövőben már nem kell csak azért rövidbe tévni indulni, mert nincs két órák a teljes táv teljesítésére!

Az eddigiek alapján joggal gondolhatnánk mindenki, hogy megérkezett a tökéletes F1-szimulátor. Sok szempontból igaz ez a kijelentés, az igazi megszálottak azonban biztosan elszomorodnak, ha meghallják a hírt, hogy mind a csapatok, mind a pilóták a képletet szüleményei. Legalábbis a nevük mindenképpen, mivel a Ubi Soft vezetői inkább a fejlesztésre költötték a pénzüket, mintsem a FIA lassan megfizethetetlen jogdíjaira. Szerencsére a díjak csak a nevre, nem a teljesítményekre vonatkoznak, így a játékban szereplő csapatok és pilóták mind-mind életbeli párjuk alapján formálódtak. A fantáziadús „Team 3” névre keresztelt csapat például a Ferrari megfelelője,



VELEMÉNY

Összességében a Monaco Grand Prix jobb, mint az F1 Racing, de véleményem szerint csak a véletlegesen elkötelezett Forma 1-rajongóknak tud meghatározó újdonságokkal szolgálni. A szimulátor csiszoltabb és élethűbb, de ezt csak azok értékelik igazán, akik komolyan belemerülnek a játékba. Az is fontos szempont, hogy habár az új rész grafikája szebb, de ez nincs arányban azzal a hardverkövetelménnyel, amit a program támaszt a felhasználó felé. A vezetés és az autó bütykölésének élménye mindkét játékban nagyon hasonló, az ötvenes évek autóversenye pedig érdekességnek jó, de ha valakit ez is kor érdekel, annak ott a sokkal komplexebb mű, a Grand Prix Legends. Mindezekből függetlenül a Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 meggyőződésem szerint jelen pillanatban a Forma 1-es programok királya, és ez az F1GP3 megjelenéséig valószínűleg nem is fog változni. Az előbbi eszmefuttatással tehát inkább csak azt próbáltam jelezni, hogy ha valakinek már ott áll a polcán az F1RS és a gépe sem a jelenleg beszerezhető legmodernebb típus, annak nem biztos, hogy a Monaco GP az ideális vétel. Ha viszont a legjobban szeretnél játszani és a megfelelő hardver is adott hozzá, ne habozz – ez a Te játékd!

és a pilótái a játékban is eszerint teljesítenek. A Forma 1 rajongóinak persze nem elég csak a tudat, hogy kedvencük bőrére bújhatnak, ők látni is szeretnék az eredetinek megfelelő autósodákat. A kedvükért hozta létre a Ubi Soft azt a végtelenül egyszerű szerkesztő-rendszert, amelynek segítségével mindenki pillanatok alatt lecserélheti az autók, pályák, pilótáik mintázatát. Az egészhez mindössze egy rajzolóprogram és némi tehetség szükséges, vagy elegendő kitarás ahhoz, hogy az interneten felleljük a megfelelő fájlokat. Természetesen ezek nélkül is élvezetes a program, de mégis jobb érzés Schumacher piros Ferrariját megelőzni, mint egy ismeretlen pilóta ismeretlen típusú autóját...

TECHNICAL SPECIFICATIONS	Modor Ubi Soft
Platform: P166 + 32 MB RAM	Minimális
2D-támogatás: D3D, 3Dfx	Kiemelkedő
Multiplatform: 2-8 játékos	Hangulatos
	nagyon jó
	Összetett
	nagyon összetett
kb. 100 oldal	
Beállítás könnyen kezelhető szerkesztő	

90

F16 Multirole Fighter

▼ Novalogic



Rez intro után akár rögtön belevehetjük magunkat a hadjáratokba, érdemes azonban előbb a gyakorló küldetésekkel kezdeni, különben igen rövid ideig fog tartani szárnyalásunk. Legelőször a hangulat kedvéért nézzük meg a filmet, amely bemutatja a gépet, annak múltját és jövőjét á'la Need for Speed. Ettől felvidulva máris nekikezdhethünk a gyakorlásnak. A kiképzés rendkívül korrekt, részletes, egyetlen gond, hogy nincs feliratozás, ezért igencsak oda kell figyelniünk, mit mond az oktatónk. Ha sikerül teljesíteni a feladatokat, máris megkezdhetjük a munkánkat a földgolyó különböző válságágaiban. Ezek elég szokatlanos területek: Szerbiában le kell verni az ultranacionalistákat (bár ennek még mindig szinte napi aktualitása van), Libéria-Sierra Leonében a nigériai csapatokat kell megfékezni, illetve Kongóban, Burmában és Szomáliában likvidálhatjuk az ellenséges haderőt. Szerencsére a helyszínek eredetiségének hiányát feledtetni a küldetés előtti részletes eligazítás és az utólagos értékelés. Rendkívül motiváló, hogy a TIE Fighterhez hasonlóan itt is vannak másodlagos és titkos küldetések, amelyek el-

A repülés mindig is vonzotta az embert, elég ha csak az ókori Ikarosz-történetre gondolunk. Itt a vonzalmat próbálja kihasználni a Novalogic két repülőgép-szimulátora, amelyekben korunk légierőinek két bejáratos, harcban sokat bizonyított vadászát irányíthatjuk: az amerikai F16-ost és az orosz MIQ29-est.

A cég már 1996-ban kiadott egy hasonló koncepciójú játékot, a Comanche RAH-66 vs. Werewolf KA-50-et. A program érdekessége volt, hogy mindkét harci helikopterrel oszthattuk az igazságot.

Ráadásul ha barátainkkal akartuk egymást pusztítani,

csak be kellett rakni a Comanche CD-t

egyik PC-be, a Werewolfot a másikba,

és már mehetett a parti.

Hasonló felépítésűnek, de kicsit más témájának számított

az F16 és a MIQ29 párosát is...

végzése esetén tovább emelkedünk a ranglétrán és újabb kitüntetések díszíthetik mellünket. Magunk dönthetjük el, milyen fegyvereket viszunk a bevetésre - ez komolyan befolyásolhatja sikerünket. A fegyverválaszték elég széles, és mivel a rakétáknak/bombáknak súlya is van, nem pakolhatjuk madarunkat a végtelenségig. Wingmanünk szerencsére igen intelligens: ezt ajánlatos is kihasználni, mert egyedül bizony hamar elvérzünk a túlerővel szemben. Társaink egyetlen negatívuma, hogy a földi célpontokkal nem igazán törődnek, így ezek likvidálása ránk marad. A küldetések korunk igényei szerint dinamikus felépítésűek, így például ha az ellenség lelővi AWACS felderítő egységünket, megszűnik a 360 fokos radar, illetve ha megsemmisítik az utánpótlást szállító konvojunkat, a következő

küldetéskor bizony hiány leszünk a muníciónak. Az ellenség igen sokféle gépet vonultat fel a SU-27-től kezdve a Mirage-ig, ezen kívül földi harci egységekkel is találkozhatunk. A hangeffektek realizistikusak és társaink rádióüzenetei is megdobják a hangulatot. A

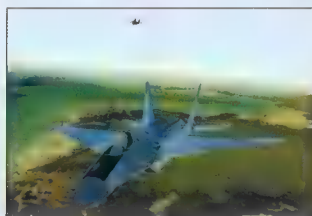
grafikára sem lehet panasz: hardveres 3D támogatással megfelelően gyors és látványos a játék. A földfelszín ugyan egy kicsit sivár, csak a repülőterek és települések környékén találkozunk tereptárgyakkal. Repülünk nagyon részletesen kidolgozott: még a HUD-ot is kivehetjük külső nézetből, és ha ellőttük a löszérünket, valóban csak az üres felgügesztések maradnak a gépen.



& MIG29 Fulcrum



a a szovjet hadiipar eme remekével szeretnénk repülni, csak felinstalláljuk a programot és már kezdhethetjük is a hadjáratot. Lévnén a program felépítése, szerkezete, irányítása meg-
egyezik az F16-éval, így csak két repülőgép közötti különbségekre kell koncentrálnunk. A fegyverzet alapvetően eltérő és a MIG teljesen más módon viselkedik a levegőben, más tulajdonságai vannak, mint a Falconnak. A rádióból hallatszó orosz szöveg pedig nagyban segíti a beleélést. Az oroszok oldalán a Kurill-szigeteknél, Ugandában, Szomáliában, Burmában és Tadzsikisztánban harcolhatunk. Összesen mindkét játékban 40 küldetésben bizonyíthatjuk repülési képességünket. Érdekességgént meg kell említeni, hogy a programok elkészítésében egy amerikai F16-os.



VÉLEMÉNY

Habár nem egy populáris műfaj a szimulátoroké, ez a stílus mégis meg tudja fogni az ember fiát, amennyiben minőséget nyújt és az életszerűség nem fordul át az agyonbonyolított irányításba. Ez itt szerencsére száz százalékosan bejött: egy teljesen szimpla joystickkal nyűgtem a játékok – ennek ellenére nem kellett még tíz ujjat növesztenem a kezemre a kényelmes irányításhoz. A grafika roppant látványos, ilyenkor érzem az ember, hogy mennyit is nyújt valójában a 3D gyorsítókartya – mind effektek, mind sebesség terén. Néha apró momentum a játékban, amely magasan az átlag fölé emeli: a földi léghátrítás, a SAM egységek mellett levő légvédelmi ágyúk (FLAK), amelyek füstpamacsai a levegőben nagyon valószínűsítő teszik a harcot, ráadásul veszélyesen hatékonyak is! Ha lelőjük a géppontot, katalapultálhatunk, ez is igen látványosan és precízen megoldott: először csak a pilótaszékkel repülünk, majd kinyílik az ejtőernyőnk és lassan elkezdünk lefele szállingózni. Olyan dolgokra is ügyelték a programozók, hogy amikor kilövünk egy rakétát, indítások a kilövés ereje egy picit bebillenti a gépet. Ha nagy méretű bombáink egyikét ledob-

juk, a másik oldalon lévő lehúzza a gépet abba az irányba egészen addig, amíg ki nem oldjuk. A stratégiaiak lényegtelen épületeket is kilöhetjük, ráadásul ekkor ugyanúgy tájékozottak a program, mintha egy fegyverraktárt robbantottunk volna fel. Igazi csemege az éjszakai küldetés: van valami utánozhatatlan romantikája annak, amikor az ember elhúzza a csillagos égből és farkasszemet néz a holddal – majd kilő néhány SU-35-öst! A küldetések érdekesek és rendkívül változatosak: a kedvencem a kurill-szigeteki válság, ahol az oroszok a saját lázadóik ellen harcolnak az amerikai erők segítségével. Jó ötlet az intelligensen megoldott időgyorsító opció is: elég csak egy nagyobb rántás a joystickon és máris megszűnik a gyorsítás. Hab a tortán a küldetésszerkesztő, amellyel végtelen mennyiségű újabb missziót gyárthatunk. Azt hiszem, minden együtt van egy jó repülőgép-szimulátorhoz: grafika, sebesség, élethűség, kezelhetőség, hangulat – mind kiemelkedő. Ugyanakkor a bekapcsolható segédfunkciók miatt a nem fanatikus játékosok is találhatnak benne sikerélményt.

UNU

NOVAWORLD Természetesen mindenféle többszemélyes játékra lehetőségünk van, hálozatban akár 16-an is repülhetünk egyszerre. A két program legnagyobb újítása azonban az, hogy ha van internet-hozzáféréstünk, felmehetünk a NovaLogic Novaworld szerverére és akár 128-an is irthatjuk egymást! Ennyi emberrel ugyan nem volt szerencsém találkozni, mindenesetre 25-30 játékos esetén egy csepp lassulást, egy pillanatnyi akadózást sem tapasztaltunk. Egyelőre deathmatch-et lehet játszani, ekkor csak gépgégyünk van, ez – szerintem – hamar megunható. Az érdekesebb dolog a RAW, amikor a játékosok két csapatra válnak, és mindketten egy-egy bázissal rendelkeznek: a cél természetesen az ellenséges bázis lerombolása. Itt azt is megválasztathatjuk, hogy légi harcra alkalmas fegyvereket, vagy inkább bombákat akarunk magunkkal vinni.

illetve egy orosz MIG29-es pilóta segédkezett: ennek pozitív eredménye meg is mutatkozik a játékban. Szintén nagy előnye mindkét szimulátornak, hogy rendkívül sok valószínűsítő elemet beépítettek a programba, de ha valaki számára ezek túl bonyolultak, kikapcsolhatja őket. Ilyen például a leszállás, amit nyugodtan kihagyhatunk, viszont ekkor jelentős pontszámotl esünk el. Végeredményben mindenkinek ajánlani tudom e két programot, mert mind a kezdőknek, mind a fanatikus szimulátor-rajongóknak hosszú távú szórakozást nyújt.

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény

P133 + 32 MB RAM

3D-kártya: 3Dfx

Multiplayer: 2-128

Játékos, internet

Dokumentáció

2x90 oldal

Mig29-F16 elleni

multiplayer játék

Novalogic

20

20

20

20

20

20

20

20

20

20

20

20

20

20

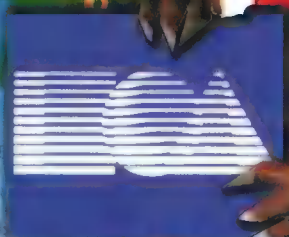
20

20

20

VIRTUAL

A
VIRTUAL WORLD
ÉS AZ



ELECTRONIC ARTS
KARÁCSONYI AKCIÓJA

500%

kedvezmény minden Electronic Arts programra !



**Ha 1998 november 20 és december 31 között
valamelyik üzletünkben tagági kártyát váltasz
akkor egy Electronic Arts játékot féláron
vásárolhatsz meg !**

A tagági kártya előnyei:

- 10% kedvezmény minden további vásárlásból.
- A CD-ROM-ok vásárlás előtt kipróbálhatóak.
- A tagság örökös, nem kell megújítani.
- Ár csak 6.000 Ft.

WORLD

...a minden éreztető, minden
...a feltáratlan és a legújabb fejlesztés
...a legújabb és a legújabb fejlesztés
...a legújabb és a legújabb fejlesztés

Szereted a meglepetéseket?
Ha nem, gondoskodj róla, hogy biztosan kedvenc játékok
lapuljon a te alatt.
Csomagküldés éjjel-nappal, az ország minden pontjára.

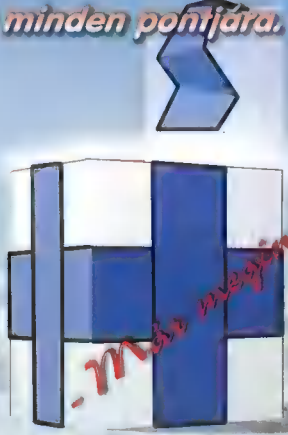
Atrium Mozi
1824 Bp. Margit körút 55
Tel: 576-0186

Újlaki Üzletház
1955 Bp. Margit körút 24-26
Tel: 263-5300/23

Mammut Üzletház
1022 Bp. László tér 8
Tel: 568-8141

Újpesti Centrum
1041 Bp. István utca 10
Tel: 368-8155/57

Alfa CD Center
1145 Bp. Örkény Városháza
Tel: 222-350



101 Kiskutya	9880 Dark Earth	5880 Hardline	1990 Sub Culture	5880
Age of Empires	11880 Dark Omen	9880 Hexplode	9880 Team Apache	9880
Andreotti racing	4880 Dark Reign	3880 Hupikék Törpikék 2	7990 Test Drive 4	5880
Archimedeon Dynasty	3880 Deadly Games	4880 IF22 Raptor	8880 Test Drive Off Road	9880
Armor Command	9880 Deathtrap Dungeon	9880 Incoming	11880 Tex Murphy Overseer	9880
Armored Flat 2	4880 Diablo	9880 Incubation	3880 Theme Hospital	3880
Backgammon	2880 Diablo - Hellfire	6880 Int. Rally Champ.	7880 TOCA Touring Car	9880
Balance of Power	2880 Dragon Lore 2	4880 Jedi Knight	9880 Tomb Raider II	6880
Battlezone	6880 Dreams In Reality	4880 JK - Mysteries of Sith	2880 Total Annihilation	3880
Black Dahlia	8880 Duke 3D Atomic	9880 Joint Strike Fighter	4880 Turok	8880
Blade of Destiny	9880 DUNE 2000	7880 KKND Classic	2880 Under Killing Moon	4880
Blade Runner	4880 Dungeon Keeper	5880 Longbow 2	9880 Unreal	9880
Blastar	5880 F1 Racing (Ubisoft)	9880 Lords of Magic	9880 Uprising	8880
Legacy of Kain	2880 F-15 Jane's	9880 Lula	9880 Warlord 3	8880
Bicycle Classics	3880 F22 ADF	7880 M1 Tank Platoon 2	9880 W. C. Prophecy	5880
ChC - Sole Survivor	1400 Fallout	7880 MAX 3	9880 Wing Commander IV.	4880
Carnageddon	9880 FIFA Soccer '98	8880 Mech Commander	8880 Wipeout 2097	9880
Carm Splat Pack	5880 Fighting Force	11880 Megapack 9	11880 Wizardry Nemesis	7880
Ch. Manager 97-98	3880 Final Fantasy 7	9880 Megasixpak	9880 World Cup '98	6880
City of Lost Children	7880 Flying Corps	4880 Micro Machines 3	5880 Worms 2	8880
Command & C WIN 95	4880 Flight Unlimited 2	4880 Night & Magic VI.	9880 X-Com Apocalypse	8880
Commandos	9880 Forsaken	9880 Monkey Island 1-2	6990 X-Com Interceptor	9880
Croc	9880 Heart of Darkness	9880 Starfleet Academy	9880 Xenocracy	9880
	8880 Heavy Gear	9880 STARCRAFT	3880 Z	1880
			9880 Zork Trilogy	9880

KÉRD RÉSZLETES ÁRLISTÁNKAT LEVÉLBEN, TELEFONON, VAGY E-MAILBEN

FIFA 99

Világ labdarúgói, egyesüljetek!

▼ Electronic Arts

A World Cup '98 ■ FIFA-sorozat legutóbbi tagja az EA Sports eddigi egyik legsikeresebb terméke lett világszerte, Magyarországon is több ezer darabot adtak el belőle, máig tart a rekordot ■ PC-s játékok között. Az Electronic Arts nem bízza a véletlenre a sorozat továbbélését ■ 1997 novembere óta hetven ember dolgozik azon, hogy újdonságokkal és különféle javításokkal egy újabb sikerpergő szülessen.



korábbi években ■ grafikus hardver olyan mértékben fejlődött, hogy már ennek minél jobb kihasználása elegendő munkát jelentett ■ fejlesztőknek – ebből

számos látványos újítás adódott. A textúrázott poligon-játékosok és a motion capture technika debütálása, majd a 3D gyorsítók támogatása mindenkit elkapráztattak a '98-as verzióban. Azóta azonban nem történt hardvertől ilyen jelentős változás, így ■ játék belső értékeinek fejlesztésére helyezték a hangsúlyt.

Grafika téren igazi újdonságnak csak a Vertex Lighting névre hallgató új fényforrás-kezelő rendszer számít, amely révén a program minden egyes játékos testén dinamikusan számolt árnyékokat jelenít meg. Az adott pillanatban megjelenített árnyékolásnál a program a nap állását és a stadion belső megvilágítását is számításba veszi. Sőt, az egyes tribünök által árnyékká borított játékosok és játéktér is akkurátusan kerül megjelenítésre. Emellett a grafikus engine-ben jelentősebb változás nem történt, inkább a kód optimalizálása törekedett. Többek között – az NHL 99-hez hasonlóan – itt is lejjebb vették az egyes játékosokat felépítő poligonok számát, hogy ezáltal a frame rate-et feljebb lehessen húzni. Ez a módosítás erősen érzékelteti a hatását a játékon, amely sokkal pergőbb lett általa. A poligonszám redukálása mellett annyiban



módosították a játékosok modelljét, hogy ■ valós életbeli magasságuknak megfelelő figurák kerültek be a játékba – hétézer játékos esetén nem kis munka lehetett ezen adatok felvétele, összehangolása. Az EA Sports csapata mindig ismert volt elszántságáról a motion capturing terén – most is igyekeztek a maximumot kizozni a technikából, és így a lehető leghélesebb mozgás-animációt megvalósítani programjaikban. Újdonság a fejlesztőktől ezen a téren, hogy első ízben próbálták meg egyidejűleg több embert és a közöttük lejárolt reakciókat gépre vinni. Így már elég jól modellezhetővé vált például egy büntetővel záruló rossz becsúszás, ahol a védés megvitakozik is a bíróval. A játékon az animációk tovább finomították, most már 4-500 képkockából áll egy-egy mozgássor, így igen folyamatosak lettek a játékosok mozdulatai a képernyőn. Hogy még inkább élethű legyen a megjelenítés, ezért a játékosok most már automatikusan a labda felé fordítják a fejüket. Emellett nagyon fontos, hogy a focisták életűen tudják forgatni törzsüket is, így valós hatású testcselek is kivitelezhetők. Természe-

tesen nem hiába csalogatták be a sztárokat ■ stúdióba a fejlesztők, egyes területeken jelentősen kibővítették a mozdulat-adatbankot: a játékosok most már képesek mellet levetni ■ labdát, ráadásul ha ekkor egyidejűleg még ■ felsőtestünket is elfordítjuk, akkor a védő már mögöttünk loholhat. Idén láthatóan sokat dolgoztak a középpályán zajló játék élethűbb megvalósításán is – számos új cselvariáció és védői ellenakció került a játékba. A kapusok mozgását és az őket dolgoztató algoritmusokat is javították, így idén már félautomatikus kapusok hosszú kifutásaiban gyönyörködhetünk. Az alaphelyzeteket egyedül is lereagálja ■ hálóőr, de utasíthatjuk is, hogy rohanja meg a kapu felé törő csatárt. Ez sok kritikus helyzetben az egyetlen megoldás a gól elhárítására, de persze sok veszélyt is hordoz magá-

ban... A komplex mozgáskombinációkhoz visszaforva elmondható, hogy természetesen ezeket a program bármilyen képes megalkotni, így nem



VÉLEMÉNY



A FIFA 99-cel az EA Sports ismét minden téren nagyot ugrott előre, így a konkurenciának valami nagyon nagy ötlettel kell előrukkolnia ahhoz, hogy elhódíthassa a pálmát a fociprogramok új királyától. Nehéz volt elhinni, hogy a World Cup 98 után még újat lehet hozni a labdarúgással foglalkozó játékok terén – de az EA Sports újra bebizonyította, hogy nem ismer lehetetlent! A sport-programokat lassan az akció-kategóriából át kell „telepíteni” a szimulátorok közé, mert ez már tényleg a labdarúgás taktikai és stratégiai részének tökéletes szimulációja!

Charlie

lett a játékból interactive movie, továbbra is 100 százalékosan tudjuk irányítani a játékot és azon belül játékosainkat.

A FIFA 99 fejlesztésénél az egyik elsőrendű szempont és cél a szimuláció minél teljesebbé, élhetőbbé tétele volt. Az ellenfelek és saját csapatunk játékosainak mesterséges intelligenciáját egyaránt feljavították, különösen odafigyelve arra, hogy bizonyos helyzetekben és a pálya egyes részein a játékosok eltérően reagálnak – más agresszivitással küzdenek a védők a középpályán, mint a saját kapu közelében, és az egyes posztokon játszó játékosok is másképpen kell viselkedjenek. A programban végre csapattársaink is jól helyezkednek, így elfelejtettük az „egyszemélyes csapat” megszokott előretöréseit – most már csapatban, összjátékban kell gondolkodnunk. Társaink nem némán asszisztálnak góljainkhoz, hanem helyezkednek, így sokszor megjátszhatók.

Szintén a szimuláció témakörébe tartozik, hogy milyen szinten és mely ligákat dolgoz fel egy program. Ebben a FIFA 99-nk nem sok szégyellni valója van: a hivatalos FIFA-licenz birtokában a világ 246 legismertebb csapatának 7000 (!) játékosra került be a játékba eredeti névvel és legfrissebb adataival. A fontosabb ligák (az angol, holland, német, francia, olasz, portugál, spanyol, belga, skót és svéd) teljes



MÁSÍK VÉLEMÉNY



Szerintem egy picit elsiették az Electronic Artsnál a FIFA 99 kiadását. Túl kevés idő telt el a World Cup 98 óta ahhoz, hogy az EA Sportstól megszokott ugrásszerű fejlődést mutassa a játék az előző részhez képest. A játéktechnikai fejlődés, az irányítás csiszolása, a felrészített adatbank és új motion captured mozgásoknak nekem nem tudják azt az élményt megadni, mint amit az előző epizód a világbajnokság hangulatával. Lehet, hogy ez nem is igazán a program érdeme volt, és 2002-ig kell várnom arra a játékra, amely átveszi a World Cup 98-tól a koronát – a FIFA 99 inkább a fanatikus rajongóknak készült, nem a széles tömegnek.

Hancu

csapatállománya mellett brazil és amerikai csapatok kaptak helyet a játékban, emellett ötven egyéb ismertebb európai klub is bekerült. A magyar csapatok közül az UTE és az MTK képviselheti a hazai színeket. Az egyes bajnokságokban való indulás mellett természetesen a fontosabb kupaküzdelmek sem maradhattak ki a játékból, sőt, a készítőik összeállítottak egy európai szuperligát is, amelynek terveiről a nyáron szívtárgott ki némi információ. Ezek szerint 2000-től a leggazdagabb európai labdarúgó-klubok egy egymás között zajló bajnokság rendeznének, amely párhuzamosan futna a hazai ligák küzdelmeivel. Az új liga mérkőzései szerdánként kerülnének megrendezésre, már emiatt is erős konkurenciát jelentve a Bajnokok Ligája és a többi hagyományos kupaszervezőt mérkőzéseink.

Egy ilyen szintű játék természetesen nem él meg egy komoly statisztikai háttér, folyamatosan frissített játékos-adatbank nélkül. Az EA Sportsnál egy úriember csak azzal foglalkozik, hogy a világ minden tájáról begyűjtse és feldolgozza az összes labdarúgással kapcsolatos adatot, és ezekből egy adatbázist építen fel a játék számára – az ő kezében van tehát a sztárjátékosok és -csapatok létrehozásának és eltörölésének joga, legalábbis a számítógépen. Az általános információkon felül (poszt, kor, magasság, súly és kinézet...) még 19 kategóriában vezet a program statisztikákat. Mindezek folyamatos frissítése révén áll fel a virtuális fociligát játékos-állománya, ennek köszönhető, hogy a programban szereplő csapatok játékeréje megfelel a valóságnak.

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény

P166 • 32 MB RAM

3D-támogatás

Direct 3D

2 játékos,

Internet

Dokumentáció

80 oldal

Extra –

Electronic Arts

kiemelt

hangulat

kiemelt

összetett

közepes

89

NBA Live 99

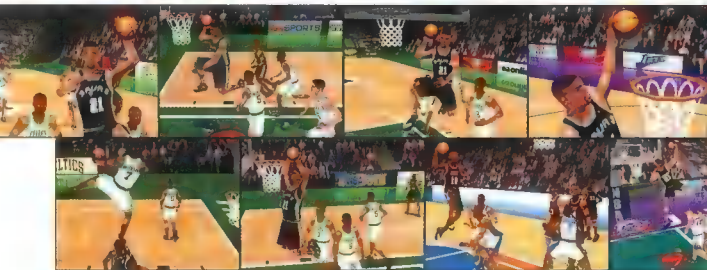
A fekete bárány visszatérése

▼ Electronic Arts



z EA Sports triumvirátusán belül már három éve az utolsó helyen szerepelt az NBA Live aktuális része. A játékok grafikájával és hangulatával sosem volt gond, de valahogy nem állt össze olyan egységes egészzé a játék, mint a FIFA Soccer és az NHL Hockey vele egy időben megjelent epizódjai. Gondok voltak a játék irányításával, mert a kamera sokszor csak kullogott az események után, és a meccs átláthatósága is csorbat szenvedett a grafikai extravaganciája miatt. A fejlesztők természetesen odaligelték a játékosok által reklamált problémákra, és megpróbálták a programot úgy átalakítani, hogy ugyanolyan élvezetes legyen, mint pl. az NHL Hockey.

zókna is kedvenc eszköze, így idén újabb NBA-sztárt, Antoine Walker digitalizáltak le, aki a Boston Celtics, az NBA All Stars csapatát is megjárt híressége. A rá jellemző fürgé mozdulatok mellett néhány új szaklós és egyéb mozgás is rögzítésre került. Az ismert játékosok speciális mozdulatai most már teljes körűen benne vannak a játékban, ezeket az eredetivel megegyező arccal és a valóságnak megfelelő testfelépítéssel kombinálva szinte életre kelnek a játékosok a képernyőn. A FIFA 99-ben debütált dinamikus fénykezelés és árnyékolás természetesen az NBA 99-né is részét képezi, így a mezek és a parkett tükröződése és árnyalása sosem látott mértékben közelíti meg a valóságot. A közönség oly sokat kritizált sematikus megjelenítésének változtatására is maradt egy kis energia, és az NHL 99-ben már látott digitalizált, egyenként a nézőtérre ültetett szurkolókkal töltötték fel a stadiont, ami sokkal látványosabb, mint az eddigi kísér-



Mivel mára – 3D gyorsítók támogatásának hála – grafikai korlátok nemigen léteznek a játékok számára, így összpontosítani lehetett a játékmotort (ami nagyon ráért már a sorozatra). Az idei grafikai újítások egy része is kettős céllal készült – kisebb mértékben a látvány javítására, mint inkább a játékmotort támogatására. Ezek közül is kiemelkedő a játékosok mimikájának profi megvalósítása és annak aktív felhasználása. Minden egyes játékos 30 különféle arckifejezéssel rendelkezik, hogy az éppen aktuális hangulatot ki tudják jelezni. Ha éppen hármán szorongatják a palánkat a centerünk, nem meglepő, ha grimaszokat vág, és valószínűleg nem érdemes neki passzolni, míg el nem szabadul a védői fogásból. Más helyzetben, kosár elére utat viszont nem nehéz leolvasni a társunk arcára kiülő örömet. Az NBA alapvető jellemzője, hogy gyakorlatilag minden egyes játékos száznak számít, így nagyon fontos, hogy felismerhető legyen a játékban. Ennek érdekében mindent megtekint a fejlesztők. A mimika így nem a FIFA 99-ben alkalmazott Face Toolal, alapmerekből felépített arckon jelenik meg, minden játékos a valós arcát „kapta vissza” a programban, és ezek módosulnak a lentebb említett módon. A hatás nagyon meggyőző, egyúttal sokatmondó. A motion capture technika az NBA 99 fejlesztésén dolgo-

letek. A közvetítések hangulatának visszaadására is törekedtek a fejlesztők, ezért használták fel a játékban az NHL 99-ben már megcsodált új, dinamikus kameraváltásokat a játékok alatt, és főleg annak szünetében.

Sokan emlékezhetnek még, hogy tavaly az irányítás kb. három emberre lett tervezve, annyi gombot találtak ki az extra mozdulatok kezelésére. Ez a komplexitás egy ilyen gyors reakciókat igénylő sportnál lehetetlenül tette a normális játék kialakítását, pontosan az ellentétét érték el, mint amit szerettek volna – az egész támadójáték kapkodó lett. Idén jelentősen leegyszerűsítették az irányítást, és sokat dolgoztak azon, hogy csapattársak is sokkal taktikusabban helyezkedjenek, reagáljanak az eseményekre. A Read-and-React névre keresztelt mesterséges intelligencia révén az egyes játékosok elég okosak ahhoz, hogy egymaguk is helyzetbe kerüljenek, ami a kosárlabdánál alapvető. Enélkül a passzjáték könnyen pótcselekvéssé válhatna és a játék értelmét vesztené.

Az NBA Live 99-cel végre megtalálták a fejlesztők a helyes utat, és a kiváló grafikai kivetelések mellett a játékmotort is komolyan odaligelték, ami nagyon jót tett a programnak: az NHL- és a FIFA-sorozat szintjére emelte az NBA-t.

Charlie



TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény
P166 • 32 MB RAM
3D-támogatás
Direct 3D
Internet
Dokumentáció:
40 oldal

Electronic Arts
Grafika
nagyon jó
Hangulat
nagyon jó
Összetett
összetett

87

Max Play termékek:

- Memory Card 1 MB ■ Memory Card 8 MB ■ Memory Card 24 MB
- Controller diverse colours ■ Twin Shock Dual Vibration Controller
- Air Racer simulator pad (cuting age) ■ Scart cable ■ Mouse pad



**MAXIMUM
PLAY FORCE**

**MAXIMÁLIS
PLAY STATION
JÁTEKÉLVEZET**



Kizárólagos importőrök:

Európa: ELECTRONIC LAND 1040 Vienna, Favoritenstr.80 1040 Tel.: (0043-1) 505 78 35-0, fax: (0043-1) 505 78 37

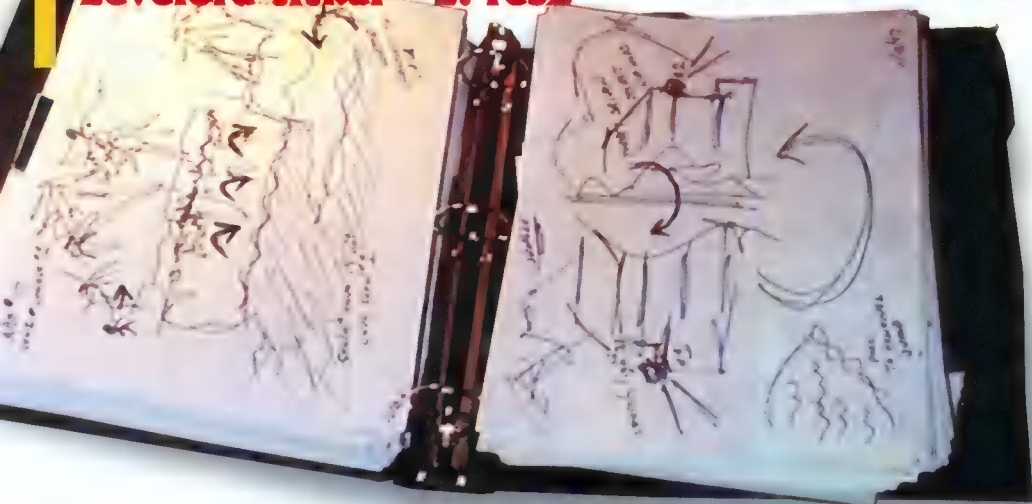
E-mail: electronicland@tiscali.at, <http://www.homeshop.at/electronicland/>, www.pcs.roopa.at

Magyarország: Modern Media Service Kft. H-1000 Budapest, Károlyi Miksa u. 20/a. XIV. 94-95

Tel./fax: (36-1) 333-8819 fax: (36-1) 333-6904, E-mail: info@mmst.hu

A pályatervezés művészete

Levelord titkai – 2. rész



A következő cikket eredetileg a PC Games 1998. októberi számába írta Levelord, de – akárcsak az előző cikkénél – nem akarta, hogy a magyar olvasók kimaradjanak belőle. A következőkben a SiN Jungle nevű pályájának tervezési műhelytitkaival ismerkedhettek meg.

JUNGLE FEJLŐDÉSI SZAKASZAI

A pályatervezés olyan, mint a főzés... nem kerül el a játékos figyelmét, hogy az eredmény jó vagy rossz. Egy gyengén megszerkesztett pálya olyan, mint a félig nyers étel. Ugyanígy egy túldíszített pálya annyira leterheli a játékost, akárcsak egy túlfűszerezett főfogás. Most szeretném bemutatni egy pálya fejlődésének teljes történetét, hogy megmutassam, hogyan készül egy levelordi pálya. A Sinben található Jungle Pass pályát használok fel a bemutatáshoz, amit azért választottam, mert egyszerű, mégis minden fontos fogalom megtalálható benne, amely szükséges egy jó pályához.

LORD OF THE JUNGLE

A pályatervezőket két nagy csoportba lehet sorolni: vannak olyanok, akik előbb elkészítik az összes alapozást majd ezután ezt finomítják, illetve olyanok, akik a legkisebb részletekkel kezdenek foglalkozni, majd ezt állítják össze egy egységes egészé. Az első csoport módszere hasonlít a fentről lefelé (top-down) programozáshoz, az első tervek alkotják a pálya alapját, majd miután nagyon sokszor át-

fésüli az ember, egyre több részletet tud hozzáadni. A fentről lefelé építkezők (bottom-up módszer) viszont minden egyes helyet megvizsgálhatnak, ahogy végigmennek a lehetséges utakon. Mindkét módszernek megvannak az előnyei, így az a legjobb, ha az ember a természetére bizza a választást. Régi bitvadász lévén, én a top-down módszert kedvelem jobban és a következő példákban is eszerint fogok eljárni.

Mindkét megközelítési módhoz feltétlenül szükséges, hogy jól fel legyél készülve és rengeteg időt tölts el a pálya megtervezésével, mielőtt bármihez is hozzakezdenél. Ez így jól hangzik, de néha előfordulhat, hogy „elszáll” az ember a pálya készítése közben. Az alapok lerakását viszont be kell osztanunk idő szerint. Tisztázni kell a pálya témáját és helyszínét, amelyeknek olyan érdekesnek kell lenniük, hogy az egész pályán végighúzódhassanak, ne csak néhány helyszínen. Gondolj csak bele, mennyi pályát láttál már, amelyek önmagukban nagyszerű, de rendszertelen helyszínek véletlenszerű összeválogatásai voltak... Ne kövessd ezt! Közvetlenül a pálya témájához kapcsolódva szükséged lesz egy alap tex-

túra-készletre. Még egy nagyon fontos dolgot el kell döntened az elején: a pályátat egyszemélyes vagy multiplayer szintnek szánod-e.

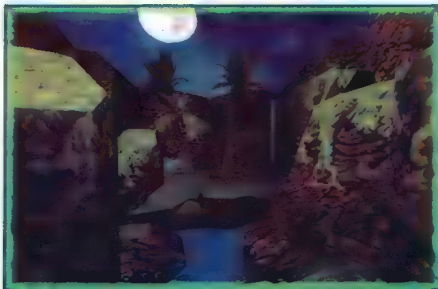
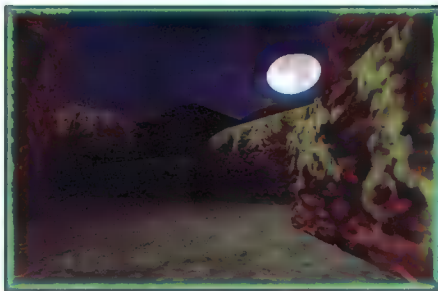
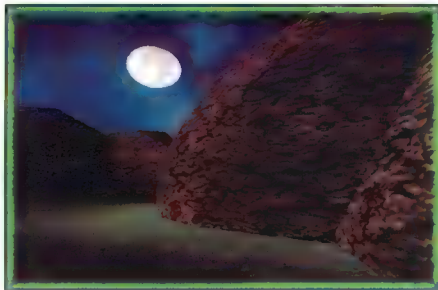
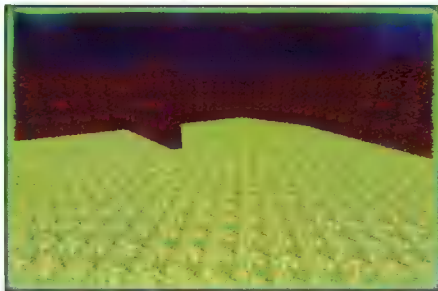
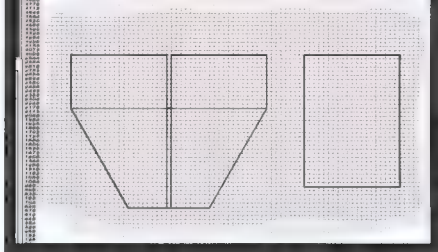
A tervezés részeként néhány pályakészítő először papírra veti a pályákat, míg mások csupán a képzelőerejükre bízják magukat. Én ritkán tervezek meg egy egész pályát papíron, mert egy két dimenzióban rajzolt pálya két dimenzióként is fog működni. Azt is észrevettem, hogy ami egy pályát igazán izgalmassá tesz az mindig olyan ötletekből származik, amelyek csak akkor jutottak az eszembe, amikor már a pálya valamelyik részével kész voltam. Mindezek ellenére a pályák főbb alkotóelemeit lefirkantom egy füzetbe, mielőtt elkezdenék szerkeszteni.

Minden pálya legalapvetőbb megjelenése/megjelenési formája a textúra-készlete, ezért különös figyelmet kell szentelni neki. Tulajdonképpen az egész pályának a központjában a falakat, a mennyezetet és a padlót alkotó textúrák helyezkednek el. Mint egy jó öltöny egy munkamegbeszélésen, az első benyomást a legtöbb játékos számára a jó és helyesen felhasznált textúra adja. Akkor is ha saját, és akkor is ha már előre elkészített textúra-készlettel dolgozol, mindig győződj meg róla, hogy a pálya témájához illőt használ-e. Egy kicsit előre kell gondolkodnod és biztosnak kell lenned abban, hogy megvan-e a teljes textúra-készlet. Ez főleg a fejlesztés vége felé fontos, amikor a részletekkel kell foglalkozni.

KEZDJÜK A TEXTÚRÁKKAL!

Egy másik fontos és átfogó szempont a megvilágítás. Hacsak nem játszódik az egész pálya belső térben, ami igen csak ritka, meg kell adni egy nagy fényforrást. A Jungle pályának a legtöbb fényt a hold adja az ég textúrájáról. Most kell megadni a pálya alap megvilágítását is, de ne tölts túl sok időt ezzel, hiszen nem tudhatod, milyen drasztikus földrajzi változások következhetnek be a későbbiekben. A textúrák kijavítása másodlagos dolog, de a megvilágítás realisztikus ábrázolása mind esztétikai, mind funkcionális okokból nagyon fontos. A megvilágításnak dramatikusknak kell lenni, erős kontrasztokkal és sok éles árnyékolással.

Szintén itt kell döntened a pálya útvonalaról. Ez persze attól függ, hogy egyszemélyes vagy multiplayer játékra szánjuk-e, de tulajdonképpen mindkettővel lehet foglalkozni kisebb-nagyobb mellékhatásokkal. Általában az egyszemélyes pályák útvezetése lineáris, míg a multi-



playeré inkább körkörös. Ez a téma megérdemel egy külön cikket, mivel a pálya minden aspektusával kapcsolatban van, így a földrajzról, a karakter és a tárgyak, fegyverek elhelyezésével, illetve a mérettel. A cikket garantálom, most hadd mondjak egy jó tanácsot: ezt a leccet leginkább a mélyvízben lehet megtanulni... Ha jó egyszemélyes pályát akarsz szerkeszteni, tanulmányozd azokat a pályákat, amelyek tetszettek, és különös figyelmet szentelj azok felépítésének. Ha viszont multiplayer pályát készítesz, sok deathmatch-cset kell játszani, és közben persze arra figyelni, hogy mitől jó a pálya.

A MÁSODIK LÉPCSŐFOK

De térjünk vissza a kéznél lévő pályához... ahogy a fejlesztés közepéhez érünk, nem árt, ha a pályát fejlődési szakaszokra bontjuk. Készíts másolatokat a pályáról, nagyon hasznos lehet. Nemcsak egy esetleges szerkesztői- vagy rendszerhibakor jön jól ez az elmentett állás, hanem arra is jó, hogy visszalépj egy előző szakaszba. Gyakran jövök rá a pálya készítésének kellős közepén, hogy drasztikus változások szükségesek. A példánknál maradvá: rájöttem, hogy az egész Jungle szint nem illik össze a Sin története által meghatározott játékmennel, így módosítottam rajta. Később vissza akartam hozni a legtöbb kitörölt részt, és nagyon örültem, hogy volt egy backup verzióm...

JÓ, HA KÉZNÉL VAN...

Nyomatékosan ajánlom néhány előre gyártott elem felhasználását az egész pályához. Én mindig kéznél tartok néhány készlet kazánházat, előcsarnokot és más hasonló dolgokat, amikor szerkesztek. Sok tervező attól fél, hogy olcsónak fogják találni, ha „kölcsonvett” elemeket használ, de szerintem ez csak jót tesz a pálya minőségének. Természetesen ahhoz, hogy ne tűnjünk kommersznek, nagyon óvatosságnak kell lenni és elegendő számú másolatot kell biztosítani. Mind-egy, hogy a bottom-up vagy a top-down módszert követed, a részleteket nagyon lassan add hozzá a pályához és gyakran ellenőrizd a frame rate-et. Sokkal könnyebb nem beakadni egy csomó nagyszerű (de frame rate-et visszahúzó, ezzel a játszhatóságot rontó) részletet, mint utána kivágni. Bár ezt elég gyakran tanácsolom, be kell vallanom, hogy sok részletet én is a pályafejlesztés vége felé szedek ki. Ez a

művelet gyakran szívfájdító és úgy érzem, mintha a fogamat húznák, de meg kell értenünk: a játszhatóság fontosabb a látványnál...

FIGYELJ A FRAME RATE-RE!

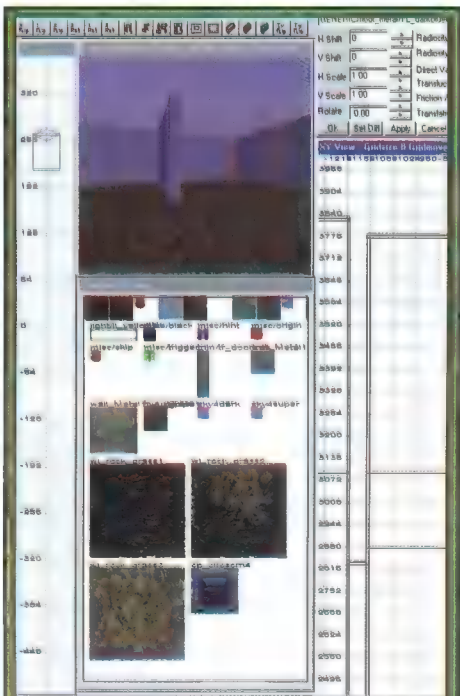
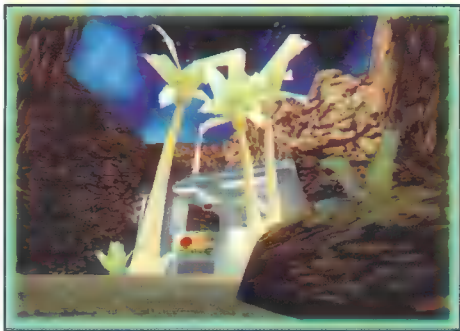
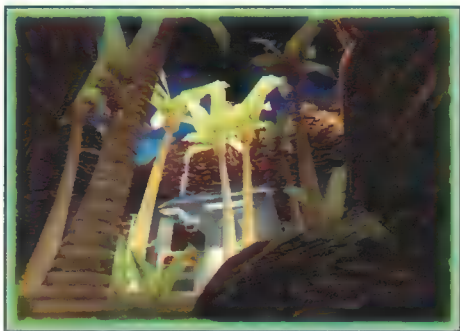
A Jungle pályához ezen a ponton kezdem hozzáadni a hegy-sémáimat, a csúszós talajokat és vízi utakat. Az első lépés a környező hegyek létrehozása. Ezeknek nagyon egyszerűeknek és sokszögű felületen elhelyezettnek kell lenniük. Textúráját kettő, három, esetleg több összetevő adhatja össze attól függően, hogy milyen messze van a játékostól (a textúra kifeszítésének tikkát az előző cikkemben magyaráztam el). Alapvetően ez ment meg a frame rate megrekedésétől és ezt minden olyan felületnél lehet használni, amelyet a játékos megelégedően messze van.

EGYSZERŰ, DE NAGYSZERŰ

Ha már elkészültek a pályát körülvevő hegyek, hozzáadom a kisebb hegyeket, dombokat és füves lejtőket. A készítés alatt a célul kitűzött frame rate-re nagyon oda kell figyelni, így a környező hegyek megjelenítése nem emészt fel sok processzoridőt. A hegyek legyenek egyszerűek és szabálytalanok. Gyakran megdöbbenek, milyen jól tud kinézni egy egyszerű séma, miután megvilágított és árnyékok adok neki. Ne engedj, hogy ez a szerkesztői „durvaság” elrémítsen! Az egyszerűség mellett próbálj meg olyan szabálytalan lenni, amennyire csak lehet, hiszen a természetben nagyon kevés szabályos vonal létezik.

A TÚLDÍSZÍTETTSÉG MEGÖLHETI A JÁTSZATHATÓSÁGOT

A következő lépés a Jungle tervezésében a kedvezem: a funkcionális dolgok hozzáadása: ezek az olcsó kis trükkök, amelyekre a játékos felfigyel és amire aztán kiszalad a száján a „tyűhal”. Ezek magukba foglalják az összes auto-player pályaelemet, amelyeknek az a sajátosságuk, hogy előre tudjuk, hogyan fog a játékos csapdába esni. A Jungle Pass sajnos kevés lehetőséget nyújt a gépeknek és szerkezeteknek erre. A környezet viszont felkínál helyeket a különféle csapdáknak, mint például egy kiemelkedő erődtorny, amely egy géplegyvert forgat körbe egy pálmával takarásában. Sok jó hely létezik az elrejt-



tő csapdáknak, a forgatható páncéltornyoknak vagy a titkos fegyvereknek. Egy másik, kimondottan a dzsungelhez tervezett csapda a hip-hop akadálypálya. A dzsungel rengeteg helyet nyújt az olyan természetes akadályoknak, mint a lezúduló lavinák, vízesések, kifeszített kötelek, tigrisvermek és a futóhomok... kevés munka, sok lehetőség – kívánni sem lehetne jobbat!

Lenne egy külön megjegyzésem a mozgó objektumokhoz. Már a tervezés nagyon korai szakaszában nagy figyelmet kell fordítanunk a részletekre. Hitelesnek kell lenni, mert minden, ami mozog a pályán, jobban odavonja a játékos figyelmét... hiszen éppen ezért vannak. Ne legyél elnagyolt! Ha két vagy három zuhanó sziklát készítesz, tölts el órákat azzal, hogy természetesen hassanak, mintha valódi fizikai hatások érnék, miattat gurul lefelé. Ne sajnáld az időt, menj ki a szabadba, görgess le pár kerek követ egy lejtőn és figyeld meg, hogyan változik a mozgás a zuhanás során, illetve amikor leérkezik.

AZ UTOLSÓ SIMÍTÁSOK

Az utolsó előtti simítások következnek: itt az idő a végső megvilágítás elkészítéséhez. Habár a karakterek elhelyezése elég alapvetőnek tűnik és már előbb meg kellett volna csinálni, én mégis eddig a pontig várok vele. Ugyanigy járok el a tárgyak és felvehető fegyverek tekintetében is. Habár a legtöbb karakter helye már megvan az agyamban vagy egy papírra lefirkantva, a legjobb, ha várunk az elhelyezésükkel majdhogynem a legutolsó simításokig. Túl gyakran töltöttem órákat, sőt, napokat azzal, hogy behelyezzek egy karaktert vagy tárgyat, hogy aztán ki kelljen vennem őket valamilyen frame rate-probléma, pálya-újrarendezés vagy egyéb gond miatt.

A legutolsó tennivaló a tesztelés és végigjátszás. Becslések szerint egy profi pályatervező minden egyes pálya fejlesztésére fordított idő 10-20 százaléka tölti teszteléssel. Ez újra egy jó alkalom arra, hogy kisebb változtatásokat eszközöljünk, de ezen a szinten általában csak megerősítjük a dolgokat. Hívd segítségül a barátaidat, főleg ha deathmatch pályáról van szó. Fogadj el mindenféle kritikát... higgy nekem, az ego csak gátló béklyó ilyenkor! A legfontosabb arany szabály az, hogy jól szórakozz! Az igazán tehetséges tervezők nem törődnek a hírnévvel és a gazdagsággal. Ők csak tervezni akarnak!

Levelord
(folytatjuk...)

BASE CD DISZKONT

KIKAPCSOLÓDASHOZ ÉS MUNKÁHOZ

MINDEN AMI SZOFTVER

Levásárolhatod a DataNet,
PC ZED, PCX, DCCD
előfizetésedet!

Előfizetésüket igazoló vásárlóink az előfizetésükkel egyenlő
kredittel kapnak. Ön minden termék vételárának egy részét az
így kapott kredittel tudja kiegyenlíteni.

Nyitva minden nap, még szombat vasárnap is

10-20 h-ig

www.base.hu

ÁLLÓK

4500 Ft-ig meg-
térítendő vásárlás
előzetes igénybevétele BASE
pénztárunk minden
kedvenc vásárlásánál.

ÁTÉTEK

Akció
Stratégia
Kaland
Szimulátor
Platform
Sport

MULTIMÉDIA

Gyermek
Animációk
Bábojáték
Oktató
Szoftver

MUNKÁHOZ

Vírusok
Gép-Áll
Grafika programok
Gép rendszerek
Utilitások

Több mint 1200 programból válogathat!



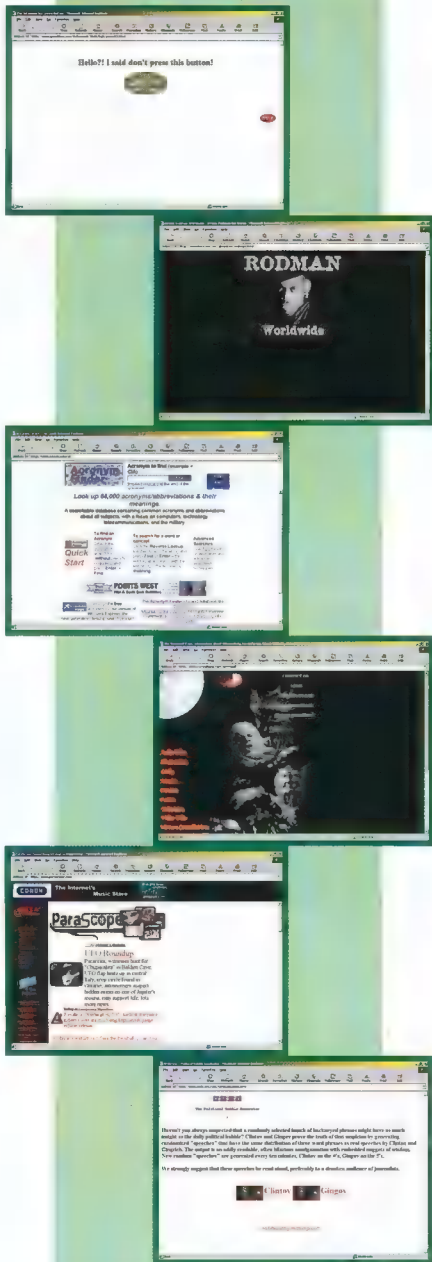
A DATANET JÓVOLTÁBÓL MÁR AZ INTERNETEN IS TALÁLKOZHAT VELÜNK.

Netböngésző

Éhavi internetes körutazásunkat kezdjük egy igen rejtélyes és érdekes oldallal. A Hírhedt Nagy Zöld Nyomógomb névre hallgató site-ot a <http://www.geocities.com/Hollywood/5945/bgb/press01.html> címen találhatjuk, ahol rögtön el is kezdhettük nyomkodni az oldal névadó gombját. Egy ideig semmi más nem is kell csinálnunk, mint mindig megnyomunk a Nagy Zöld Gombot, annak ellenére, hogy a site folyamatosan megpróbál lebeszélni róla, és azt javasolja, hogy lépünk ki azonnal. Egy idő múlva már a „quit” lehetőség is eltűnik, úgyhogy kénytelenek vagyunk tovább nyomkodni. A Nagy Zöld Gomb rejtélyét csak hatalmas akaraterevével rendelkező egyének képesek megfejteni, az oldal szerzője ezt meg is említi, amikor már nem bírjuk tovább a megücskés és mégiscsak kilépünk... ☺

Napjaink kosárlabdázásának egyik leghíresebb-hírhedtebb figurája Dennis Rodman, avagy más néven a Féreg. Lehet őt szeretni vagy utálni, egyet azonban mindenképpen el kell róla ismerni: a farkára festett hajú Rodman az egyik legjobb kosaras a világ palánkjai alatt – emellett igazán színes egyéniség. A rajongói által készített egyik oldal a <http://members.aol.com/jsbrunkow/rodman.html> címen lelhető fel. Újságcikkek, interjúk, rengeteg fénykép és video várja itt az érdeklődőket, sőt, van egy igen érdekes része is a site-nak: bárki beküldheti saját karikatúráját Rodmanról és azt a készítőket fel is teszik a weboldalra. Itt a remek lehetőség, hogy bárki bebizonyíthassa rajztudását!

Halván mindenkivel előfordult olyan, hogy hallott valamilyen számára ismeretlen rövidítést, de sehogy sem tudta megfejteni, mit is jelent. Nos, ennek ezennel vége, hiszen a <http://www.mtns.com/af> címen több mint 64000 rövidítés van összegyűjtve és megfelelő keresőrendszerrel ellátva. Nincs is más dolgunk, mint hogy bepötyögjük, hogy „FBI” és néhány pillanat múlva meg is tudjuk, hogy ennek a jelentése nem más, mint „Father, Brother and I” (de a „Fools, Bastards and Idiots” verzió is figyelemre méltó)...



Sokunk kedvence az Egy rém rendes család című TV-sorozat. A Bundy család a négy hihetetlenül jól eltalált karakterű tagjának állandó intrikái és a sorozatba életet lehelő groteszk fekete humor sok rajongót ihletett homepage-készítésre. A <http://www.geocities.com/Hollywood/Set/1823/index.html> címen található oldal az egyik legjobban sikerült ilyen alkotás, a családtagok képein, videoklipeken és hangfelvételeken kívül rengeteg érdekességet, apró pletykát találunk itt az Amerikában már a 12. idényénél járó sorozatról.

Akiket érdekel a vérfarkasok mítosza, azok jól teszik, ha egy teljes holdas éjszakán meglátogatják a <http://www.rscorations.com/werewolf> oldalt, ahol mindent megtudhatnak kedvenc alakváltó szörnyetegeikről. Filmek és könyvek listája, amelyben farkasemberek szerepeltek, poszterek, rajzok és (állítólag) eredeti hangfelvételek is találhatók itt. Én mondjuk nem igazán tudtam ezeket a hangokat megkülönböztetni egy normál farkas ordításától (de még egy farkaskutyától sem...), ám biztosan bennem van a hiba...

Ha valaki a vérfarkasok létezésén kívül is hisz különböző titokzatos és megmagyarázhatatlan dolgokban, az látogassa meg a <http://www.parascopes.com/> oldalt, amely az ilyen események bemutatásának és megmagyarázásának érdekében jött létre. Részletesen olvashatunk a parajelenségekről, az ufókról vagy a jétiről. (természetesen abszolút hiteles) fotókat és filmrészleteket is találunk rólok.

A végére ismét egy kevésbé komoly téma. Ha valaki eddig nem tudta, hogy egyesek hogyan képesek fájdalmasan hosszú ideig folyamatosan értelmetlen dolgokról beszélni, annak érdemes felkeresnie a <http://www.webcorp.com/newpolibabble.htm> site-ot, itt ugyanis fény derül a titokra! Egy ügyes program segítségével öt percnél mindig újabb szöveget készíthetünk eredeti beszédek véletlenszerű összevágásával. A kész szövegek megdöbbentően értelmesek, és ha az ember nem figyel kellően oda, tényleg úgy tűnhet, egy igazi beszédet hallgat.

CANIS

69

EROTIKA



Levelezés

SZERKESZTŐSÉG
1113 Budapest,
Bartók Béla út 152/C

TELEFON/FAX
203-1351

E-MAIL
pczed@zed.hu

HOME PAGE
http://www.zed.hu

POSTACIM
1518 Budapest. Pf. 27

▼ SZABOLCS

Mindig szakaszokat használtak a cikkekben pl.: poligon, textúra, frame, lens flare, RPG játék, arcade mód, szimulációs engine, vektor grafikájú... stb. Ezeknek a jelentését – ha kérhetném – az egyik számban összefoglalhatnátok. Gondolom, sokan örülnének neki. Nem hiszem, hogy egyedül vagyok kezdő felhasználó, aki nem teljesen, vagy egyáltalán nem érti ezeket a kifejezéseket. Előre is köszönöm a segítségeket, remélem helyzet-szerítők az újságban egy ilyen tömör összefoglalásnak.

Régebbi számainkban már volt néhány ilyen „szlengszótár” (most is van egy a hardver-rovatban), de a nemrég megjelent Évkönyvben is rengeteg olyan „kódoszlátó” írást találász, amelyek megmagyarázzák a misztikus szakkifejezéseket

▼ LEYAR

A cikkkel kapcsolatban írok Neked. Most kezdem el csinálni a saját home page-emet és gondoltam, milyen jó is lenne, ha lenne rajta néhány jó játékleírás... A kérdésem az, hogy az újságban található cikkeket le lehet másolni? Válaszodat előre is köszönöm.

Az újságban megjelenő cikket a szerzői jogra vonatkozó törvények védik, tehát másolni nem szabad. Feldobhatod a home page-edet saját készítésű játékleírásokkal, vagy azzal, ha felajánlod az arra járóknak, hogy felrakod a lapra, ha írnak valami értelmeset. Esetleg egy a ZED home page-re mutató linkel. :-)

Kérdés: Miért nincsen a Dark Omenben a pályák között videók?

Válasz: Valószínűleg a hangbeállításokkal van probléma, nézd meg a hangkártya-beállításokat a Windowsban.

Kérdés: Letöltöttem egy patch-et az Age of Empireshez, és a telepítésnél nyelvet kell választani. Kiválasztottam az angolt, erre lefagyott. Mi a teendő?

Válasz: Állítsd be a Windowst is angolra! Ha ez nem segít, akkor javasolt egy Scandisk, mert valószínűleg a winchester a bűnös...

Kérdés: A Jedi Knightban hogy lehet a force powereket használni? Már legalább hat csillagom van, és a kilencedik

**Az év utolsó Levelezése kicsit rendhagyó lesz.
Közkívánatra többségbe kerülnek
a „csevegő” levelek és elmaradnak
a Gondolatébresztőre érkező visszhangok.**

▼ FUNKY MONKEY, BUDAPEST

Látom, betetted a Levelezésbe, úgyhogy köszi. A megújult Zed nekem nagyon tetszik, mert jobb lett a borítója, meg az értékelés is részletesebb és áttekinthetőbb lett. Továbbá ott vannak az iniciálék is, amelyek sokat dobnak a cikkek külalakján. Más. Visszatérve a „legelesebb szemű olvasó” díjra, hibát vettem észre a megújult Zed lapjain. (...) Most már enyém a díj?

Mondtam volna olyat, hogy az kapja a díjat, aki a legtöbb hibát találja? :-)

Megint más. Hova tűnt a stábfőtő, amit nyárra ígértetek? Ha megoldható, akkor a szeptemberi számba rakjatok bele egyet.

Szerintem komoly esélyek vannak arra, hogy a '99-es szeptemberi számban már benne legyen...

Ti mindent berakhattok a lapba, illetve a CD-re, amit az Interneten találsz vagy csak azt, amelyet a különböző cégek elküldenek Nektek?

A CD-re olyan anyagok kerülnek fel, amelyek az interneten hozzáférhetők vagy amit a kiadókól elkapunk. A cégtől kapott demókról, kiadványokról és teljes játékokról készülnek a cikkek

Most két olyan levél következik, amely viszonylag ritkaságnak számít a Levelezésben. Szerencsére sok dicsérő szó van az olvasói levelekben. Ezeknek örülünk, megköszönjük, de ritkán kerülnek be az újságba, mert nem vagyunk hívei az öntömjénezésnek. De most jöjjen két olyan olvasó levele, akik az átlagostól eltérő módon fogalmazták meg a véleményüket.

▼ KERÉKGYÁRTÓ JÁNOS, ÉBESZT

Leveleztem már egy-két számítástechnikai magazinnal, de csak egy hete jutottam hozzá a ZED-hez. Az újság igényes, a hozzá kiadott CD-re sem lehet panasz. Én személy szerint csak néha-néha ülök a gép elé mostanában, de tervezem egy kis szabadidőt beiktatását. Szerencsére többfajta számítógéppel vagy konzollal is foglalkozom, ezért van a programok terén összehasonlítási alapom és nem vagyok elkötelezve egyetlen típus mellett sem. Számomra a minőség a fontos. Azzal tisztában vagyok, hogy ez a PC-nél már 3Dfx-et jelent, de hát a technika fejlődését követni kell. Nagyon jó ötletnek tartottam azt, hogy a CD-n helyet kapott néhány régebbi játékhöz tartozó 3Dfx patch. Ezzel legalább a régi kedvencek is új fényben tündökölnének. Nem kell mások sajnálya arckifejezését látnom, ha egy '96-os vagy '97-es játékot mutatok meg. Remélem, ezt a jó szokást továbbra is meg fogjátok tartani. Kíváncsi vagyok, hogy ez az üdítő színlátás, amit a ti újságotok jelent a piacon még sokáig versenyképes legyen.

▼ KRAJCSOVICS MÁRTON - KM MAN

Egyik szemem sír, a másik meg valahol a negyedik dimenzióban agonizál. Hát ez van. Nincs mit szépitni rajta, a világ is agonizál. Egyre unalmasabb és sivárabb lesz... Minden téren! A játékokból kivessz a kreativitás és ezt a különböző látványeffekteket próbálják pótolni. Egyre gyorsabban fejlődik a számítá-

pályánál egész biztos Force Push-t kell használni a tovbájdútsához. De nekem nincs más, csak Jump meg Speed...

Válasz: A menüben (vagy minden pálya végén) be kell állítani, milyen force powerekre szeretnél specializálódni, meghozza úgy, hogy a kívánt erőhöz húzod a csillagaidat.

Kérdés: Miért nem látom a Need for Speed 3-ban a műszerfalat?

Válasz: Alapból, azaz 3D kártya támogatás nélkül van műszerfal, azonban ha van hardveres gyorsítónk, akkor azon legalább 12 Mbyte memóriának kell lennie a műszerfal megjelenítéséhez.

TI KÉRDÉSEK



tás-
technika és

■ szegény magyar egyszerű felhasználó már nem tud lépést tartani vele. Az újságok is kezdenek olyan egyformák lenni, mint a tojások. Ez ember már nem látja ■ különbséget közöttük. Hála az égnek, ti hoztatok némi változatosságot ebbe a szürke árnyékvilágba.

A Dune 2000-ről született cikk sok olvasót mozgatott meg. Következzen most néhány kritikái hangvételű olvasói levél – közvetlenül a pozitív vélemények után.

▼ Tibicsku.

Két dologért írok most nektek. Az egyik az, hogy a Dune 2000 leírásokkal egy kis baj van. Az első részben állandóan csak szidjátok ■ programot, a másik részben pedig dicséritek:

„A Dune 2000 engine-je némi kivétlnivalót hagy maga után. A játéktér megvalósítása teljesen két dimenziós, ami 1998-ban már nagyon kinos.”

Néhány bekezdéssel később:

„Az egyetlen dolog, ami sokat dob a Dune 2000-en, az a kivitelezés. Az intro és az átvett videók gyönyörűek, nagyon jól kitaláltak és jól koreografáltak a jeleneteket.”

Az első rész a játék engine-jéről szól, a második a movie-részekről. Az egyik jó, a másik kevésbé. A fenti két idézetben annyit törtem, hogy a cikk írója elmondta, hogy szerintem mi jó a játékban és mi nem – ezzel mi a gond?

A másik problémám a leírással a következő:

„Ha már a játék meneténel tartunk: nagyon lassú a Dune 2000 ritmusa.” Itt csak annyit szeretnék mondani, hogy ■ Dune 2000 dokkjában le van írva, hogy minél erősebb szintet választasz az elején (easy-normal-hard), annál jobban lassul az építés és annál több kerülnek az épületek.

És ha valaki pergő játékokat szeretne és nem megoldhatatlanul nehéz feladatokat?

Ja, és miért vagytok kiakadva attól, hogy egyszerre csak egy épületet tudtok építeni? A Command & Conquerben mi volt? És a Red Alertben?

Mert azóta eltelt két év, és nőttek a játékok-

kai szemben támasztott igények. Egyébként én a magam részéről nem vagyok ezen kiakadva... igaz másom sem. :-)

Azt tartjátok unalmasnak a játékban, hogy majdnem minden maradt a régieben? A

Westwood megmondta (írta), hogy ■ Dune 2000-rel nem egy új stílust akar teremteni, hanem a felhasználók kedvéért belerakják a

multiplayer funkciót (a Dune 2-ben nem volt ilyen) és egy-két idegesítő hibát kijavítanak. Ilyen például a csoportos kijelölés. Így nem egy teljesen új programot csináltak, hanem elővették a régi engine-t, befűzték egy-két sort és kiadták Win95 alá.

OK Ez a Te véleményed. Aki nagyon szeret a Dune-t, az biztos jó vételnek tartja ezt a néhány változtatással feldobott és új bőrbő bújtatott játékot. A cikk írója kicsit többet várt ennél. A készítőket megrettették mindazt, amit ígértek, semmivel se kevesebbet – igaz többet sem.

A másik, amitől égnek állt ■ hajam, az volt, hogy azt írjátok, hogy a program esetleg a stratégia örülteinek vagy a Dune fanatikussoknak lesz ott a polcán (én pont ilyen vagyok, ott van a polcomon mindhárom CD: Dune I, Dune 2 és a Dune 2000). Az egyik haverom nagyon utálta a stratégiákat. Egy-szer megpróbáltam neki elvinni a StarCraftot, a Red Alertet és az Imperium Galaktikát. Mindhárom esetben elküldött a fenébe, hogy miért pazarlom az idejét. Amikor megkértem, hogy próbálja ki a Dune 2000-et. Azóta ő is megvette és egész nap azzal játszik. Nem lehet levakarni a képernyőről.

Akkor már ő is stratégia-örült, tehát igaz rá, amit a Dune cikkben olvashattunk... :-)

Ezzel csak azt akarom mondani, hogy szerintem a Dune 2000 lehet, hogy nem a legjobb stratégiai játék a világon, de biztos, hogy nem 78%!

Még egy levél ezzel a játékkal kapcsolatban:

▼ László Gyula (Rip)

Előjáróban: nem tudom, hogy a cikkíró komolyan gondolta-e a véleményét, amely eléggé negatívra sikeredett. Nos, szerintem a negatív kritika elsődleges oka az volt, hogy a cikk írója túlságosan ragaszkodott ■ StarCrafthez és ez némiképp elhomályosította az ítézőképességet, amiben eddig általában megbíztam. A két játék alapvetően különböző világra épül, teljesen más hangulatot áraszt. Most pedig jöjjön a lényeg, pontokba szedve.

1. A készítőknél pontosan az volt a célja, hogy a Dune 2000-t mai kontéssba öltöztessék, ha ez valakinek nem tetszik, ne mondja azt, hogy mást várt ■ készítőktől.

2. Nem tetszik a kerettörténet? Szerintem a kerettörténet hasonlóan „kidolgozott”, mint a nagyra becsült StarCraftben: három hadsereg egyszer csak nekiáll háborúzni, mindenféle nyomos ok nélkül.

A StarCraft-szon azért említ néhány nyomós okot...

3. Nincs benne intrika, mert egy stratégiában ez hülyeség. Ha pedig a kerettörténetbe építik, akkor elmaradna a felfedezés öröme.

4. Ha 3D lett volna, senki se vette volna meg, mert nagyon ronda lett volna (mint a 3D-s stratégiai játékok többsége).

A „senki”-t egy kicsit erősnek érzem, de abban egyet értek, hogy a 2D-s stratégiai játékok sokkal jobban irányíthatók

5. Al: no comment, egyetértek.

6. Hát, nem éppen lassú a ritmusa.

7. A szivatagban ritkák a tereptárgyak, de még így is több van, mint a StarCraftben.

8. Intro: igazatok van.

▼ Nagy Dávid

Szerintem a Dune 2000 az egyik legjobb játék. Mivel számítógép kedvelő vagyok sok új-ságot veszek. A PC-X azt írja, hogy ez a játék egyszerűen tökéletes. A ZED meg azt, hogy a StarCraft jobb nála. Szerintem is, ezért írtam meg a levelet. Miért különbözik az összes újság ennyire?

Más emberek írják és más a véleményük – szerencsére. Képzeld, ha csupa egyforma újság lenne...

▼ Helenyi Emil

Jogosan merül föl a kérdés/kérés, hogy kicsit több legyen a komoly dolog a CD-n. Biztosan használt vinné sok olvasó egy-két vírus-írtónak. Ha jól emlékszem, még egy darabbal sem találkoztam a CD-ken.

Nem emlékszel jól, mert minden CD-n lehet találni vírusírtót, tömörítőt és más hasznos programokat is.

▼ Ká József

A CD-tek miatt vírusos lett a számítógépem és nagyon sok adatom vírusos lett, köztük az Office'97!! Jó lenne, ha a következő számban küldenék vírusírtót!!

Kedves József! A mi CD-nktől nem lett vírusos a géped és „sok adatod”, ez biztos. Ha vírusaid vannak, azokat máshol szerezted be. Tudom ajánlani a CD-nken minden hónapban megjelenő vírusírtó programokat.

Az idei kúps Levelezés végén kelle-mes mindenféleképp kívánok minden eddigi és leendő levélíróknak. Ezen ■ két oldalon jövőre is ■ Ti leveleteket olvashatjuk majd, úgyhogy írjatok!

ZED

A játék, a játékkultúra hazánkban

Az eddigi Gondolatébresztőkben általában a számítógépes játék és valami más (szex, erőszak, család stb.) kapcsolatot vizsgáltuk meg. Nem foglalkoztunk azonban magával a játékkal, a szó és a mögötte lévő tartalom megítélésével. Legyen hát a játék most a terítéken!

A JÁTÉK ÉS A JÁTÉKOKKAL VALÓ FOGLALKOZÁS

A játék a szórakozás legelterjedtebb formája. Többféle alternatívája létezik, ezek mégis közös gyökérből táplálkoznak: a gondtalan, önfeledt örömszerzésből. Legtöbbször a gyerekek szoktak játszani más dolguk nem lévén. Ők még éretlenek és tapasztalatlanok az alkotó munkára. A fennálló társadalmak iránti törvényei szerint a gyermek játszik, míg a felnőtt dolgozik, hogy a gyerekei játszhassanak. A génjeinkbe íródott az évszázadok alatt, levetkőzni nem tudjuk, de nem is kívánjuk, ez egyenértékű lenne saját magunk megtagadásával. Amíg fiatalok vagyunk, örömeinket leljük a szórakozás eme könnyed és számunkra kizárólagos formájában. De vajon meddig tart ez? Mikor jön el az idő, amikor abbahagyjuk, s úgy döntünk (környezetünk úgy dönt), elég érettek vagyunk ahhoz, hogy megfeleljünk a következő elvárásoknak? Első osztályba lépve? Talán kicsit később, amikor középiskolába kerülünk? Netán, ha valami sorsdöntő fordulat következik be az életünkben? Egyáltalán... eldobhatjuk, el kell-e dobnunk korábbi énünket ahhoz, hogy meg tudjunk felelni a következő kihívásoknak?

A JÁTÉKKULTÚRA ÉS ANNAK MEGÍTÉLÉSE

Vajon miért van az, hogy a játékot, a játékokkal való foglalkozást mi, felnőttek akaratlanul is leicsinylően és ironikusan említjük? Hiszen egy időben mi sem tettünk mást, s még most is el-elkap a láz. Talán benngyaraztunk magunknak, hogy ezek, amit mi itt és most csinálunk, azok afféle komoly, „felnőttes” játékok? Miért állítunk fel kategóriákat és szinteket egy játék megítélésékor, hiszen annak célja egyedül a szórakoztatás, az, hogy jól érezzük magunkat. Kinek a Lego, kinek a labda, kinek a számítógép, kinek a tamagotchi adja meg ezt. Sajnálatos módon Magyarországon a játékkultúra alacsony szinten áll. Felmérések azt az eredményt mutatják, hogy a 3-6 évesek csak játszanak, s minden más csoport ezt is várja el tőlük. A 6-14 éves korosztálytól elvárják az idősebbek bizonyos feladatok végrehajtását (tanulás, könnyebb házimunkák stb.), elvégzését, de törvényszerűen tartják, hogy gyakran nyúlunk valamiféle játékhöz. A 14-18 éves fiatalok többsége saját bevallása szerint nem szívesen játszik, legfeljebb sportol vagy „komoly játékokat” űz. Ezek a fiatalok egyik pillanatról a másikra levedlik játékos bőrüket, de munkavégzésre

még éretlennek tartják magukat. Tanulnak, tapasztalnak, de se nem játszanak, se nem alkotnak. A 18-25 közöttiek csak akkor játszanak, ha gyerekek közelében tartózkodnak, vagy ha a munkájuk gyerek közelébe „kényszeríti” őket. A legmeggrázóbb a 25-ön felüliek véleménye: felnőtt ember nem játszik! Játék alatt sok mindent lehet érteni, ■ homokozó-lapáttól az ecseten át a teniszütőig vagy a joystickig. Némely játékok kinőtték magukat és új értelmet kaptak, ilyenek például a sportszerek. A sport is játék, szokták mondogatni az emberek, mégsem úgy tekintenek rá, mint mondjuk egy dobókockára. A sport manapság divatos lett, felkapott és favorizált, szorosan összekapcsolódva a modern életvitellel. Tény, hogy a játék kultúrája hazánkban nagyon fejletlen. Aki érez magában indítást, vegye szemügyre közvetlen környezetét a fenti szempontok alapján. Rá kell, hogy döbbenjünk, egy kezünkön meg tudjuk számolni azon játékok típusait, amelyeket felnőtt társadalmunk – ha mosolyogva is, de – de élne. Ilyen a számítógép is. Számítógéppel játszani nem akkor „szégyen”, mint például kisvasutat építeni. Inkább játszunk a Railroad Tycoonnal, mint hogy elővegyük a régi TT-s modelleinket – ha egyáltalán meg megtalálhatók. Szintén felmérések bizonyítják, hogy Nyugat-Európában ez nem így van. Ott az embereknek van idejük és energiájuk leülni játszani, figurákat tologatni egy kartonlapon, kártyázni stb. Hogy miért e kettősség, arra a választ részint ■ korábbi évtizedek alatt kapott agymosásban kell keresnünk. Magyarországon még ma is az a nézet, hogy felnőtt ember nem játszik. Mert a játék gyerekes. Mert komolytalan. Mert komolytalan az, aki játszik. Mert nem használ, építő tagja a társadalomnak. Mert olyasmiről fecsepli az idejét, ami hozzá nem illő. Egy felnőtt úgy lesz hasznos, ha alkot, ha dolgozik. Az állandó munka még annak az idejét is elveszi ■ játék elől, aki egyébként szeretné kipróbálni ■ – szigorúan csak a felnőttes! – játékokat. Találkoztam nem egy olyan családossal emberrel, aki szívesen leült volna csak hallgatni egy szerepjáték-partit, de a felesége, a gyerekei vagy a házimunka miatt nem tudott időt szakítani rá. A lényeg az, hogy míg a fiatalok még szívesen játszanak, az idősebbek legfeljebb őket „tartják el” játékokkal. Ki gyártóként, ki vásárlóként, de senki sem a saját szórakozására készíti/vásárolja őket. A piac is a fiatalokat célozza meg, s elenyésző az olyan játékkínálat, amelynek a célközönsége a húszon-harmincon túliak társasága. Egyszerűen nincs rá kereslet. Ahol az életszínvonal magasabb, ahol az embereknek több idejük jut egymásra, ott kifejlődött egy olyan játékkultúra, amelyet egyaránt megengedhet magának idős és fiatal. Ha nyitott szemmel kitekintünk a nagyvilágba, észrevesszük, hogy szinte valamennyi játék a nyugatiakat utánozza vagy nyugati alapokra építkezik. Az egy szem Rubik-kockától eltekintve majd



mindre igaz ez a megállapítás; az egyik legismertebb magyar táblás játék, a Gazdálkodj okosan! is a Monopoly klónja, vagy a Rizikó ez egyben a Risk magyar megfelelője. Magyar fejlesztés, magyar találmány a sikeres játékok között nincs. Hogy ez sajnálatos vagy teljesen lényegtelen szempont, annak megítélése is erősen megoszlik. Mi most csak gondolkodjunk el azon, hogy mennyire hat ösztönzően a hazai játékiparra és a játékkultúra fejlődésére, ha mindig jó néhány évvel a nyugati fejlődés után kullogunk, s csak arra futja, hogy az ottani bevált dolgokat másoljuk le. Anélkül, hogy a pejoratív „nyugatimádó” jelzőt használnánk, észre kell vennünk, ma a játékiparban Magyarországon sikeres vállalkozások csak külföldi eredményeket használnak fel.

Nem szabad sem elítélnünk, sem helyeselelnünk ezeket a tendenciákat. Tudomásul kell vennünk, hogy amíg a mai tinédzser korosztály fel nem nő és középkorúvá nem válik, különösebb áttörésre nem szabad számítanunk.

A JÁTÉK ÉS SZÁMÍTÓGÉP KAPCSOLATA

A számítógépes játékok kultúrája

Magyarországon csak az utóbbi néhány évben indult el a fejlődés útján. A sport mellett talán ez az egyetlen olyan dolog, amely áttértelődött, új jelentéstartalommal egészült ki. Ma már nemcsak azért vásárolunk számítógépet, hogy munkavégzésre használjuk, nagyon sokan elsősorban a szórakozást látják benne. Igaz, e téren sem értük még el a nyugati állapotokat, de nincs is akkora lemaradásunk.

A játékgyártás elsődleges piaca nemcsak azért a nyugat, mert ott nem gond megvenni egy játékprogramot különösebb derékszíjhúzás nélkül, hanem mert ott megszokott, hogy munka, tanulás után, kikapcsolódásként, akár családi hétvégi programként az emberek átadják már a szülői önfeléd szórakozásnak. Nálunk most vannak a legújabb gondban azok a cégek, akik számítógépes játékokat szeretnének eladni, hiszen a kínálat már biztosítva van, de a kereslet a játékkultúra fejletlensége miatt nem folyamatos, nem állandó. Egyszer ez a helyzet is meg fog változni, de vajon mikor? Majd ha felnőnek a mai fiatalok, s továbbörökítik a játék megbecsülését?

Talán ez az az ága a játékiparnak, amelynek elsőként sikerül áttörnie a még létező vasfüggőnyt, s elfogadott, széles körben elterjedt fog válni. Elvégre a számítógép sokak számára még mindig egyfajta misztérium, s aki tud vele bánni, az megbecsült, de legalábbis kiváltságos személy. Aki pedig komoly felnőtt létére egy komoly eszközök játéka használatára (érrezzük az ellentmondást?), az nem válik köznevetség tárgyává, s nem is lesz kiközösítve hibrid magatartása miatt.

A fentieket összegezve megállapíthatjuk, hogy a játéknak kultúrája van, amely ugyanúgy fejlődött az évszázadok során, mint az öltözködés vagy a beszéd stílusa. Azt is leszögezhetjük, hogy életének kezdeti szakaszában minden ember szívesen játszik. Ennek oka, hogy a játék során

kiléphet környezetéből, s egy olyan világba kerülhet, amelynek korlátait csak a fantázia szabja meg. Állandón érdekes és változó, ezért szívesen időzik itt az ember. Később ez gyökeresen megváltozik. Az emberek – összetévesztve a minden játék alapját képező fantáziát és képzeletvilágot a buta képzeltessel és üres álmodozással – inkább lemondanak életük egy részéről, amely addig csak örömeikre szolgált. Hogy ne tartsák ezért bolondnak őket, megmagyarázzák, hogy a játék ideje lejárt, ezután felnőtt dolgokkal törődnek. A játékok pedig meghagyják a gyerekeknek – s ahogy a felnőtt társadalom nem tekint egyenrangú félnek a gyerekeket, a játékok is alacsonyabb rendű időtöltésként könyvelik el.

Ennek okát részben a rossz anyagi körülmények és az időhiány, részben pedig a korábbi rendszer ideológiai magyarázatai mögött kell keresni. A ragyogó példa a Nyugat-Európában virágzó játékkultúra, ahol az életszínvonal magasabb, ezáltal az emberek még kisgyerekek mellett is tudnak akár egész napokat szentelni egymásnak. Még egy oka van annak, hogy hazánkban a játék fogalma néha negatív kicsengést kap: kevés igazán jó játékot ismerünk. Noha minden játék jó, amely örömet okoz, mégsem üthet le egy-üzteltember hétköznöki homokozni. Ehelyett számos olyan szórakoztató elfoglaltság létezik, amely kizárólag az érett és gondolkodó közönség számára készült. Ilyenek a szerepjátékok, a táblás stratégiai játékok, amelyből Magyarországon szinte csak a külföldről behozottakat lehet kapni, vagy a kártyajátékok (nem az uttil), ahol a kombinációs készség és az előre tervezés nem ajánlott, hanem szükséges feltétel.

Hiába léteznek játékok, amelyek fokozottan igénybe veszik kombinációs készségünket, fantáziánkat és logikai érzékünket – amíg nem lehet szerepjátékkal, kártyajátékkal, stratégiai játékkal, modelléssel kézzelfogható eredményeket elérni, addig az ilyen tudatlanság, a változástól félők szemében beskatulyázódnak a haszontalan időtöltések közé.

A számítógépes játékok területe lesz vélhetően a pionír, s ez fogja megnyitni az utat a többi játéktípus számára. Akiválasztja a játékot, mint olyan, lekerülne a magas polcra, s mindenki számára hozzáférhető lenne: gatlások és tabuk nélkül. Feltehetően el fog jönni az az idő, amikor mindenki a rá kiszabott elvárásoknak megfelelő játékműt fog választani aktív és rendszeres kikapcsolódásként, s a szórakozás eme formája nemcsak az iskolás korosztály gyerekei időtöltése lesz. Ezek után mindenki próbáljon meg olyan kérdéseket feltenni magában, amelyekre a válaszok megcáfolni igyekezzenek a fentiek, majd olyanokat, ahol a válaszok alátámasztják az állításokat. Ha ez megtörtént, a cikk elérte a célját. A játékkultúra ettől még nem feltétlenül fog felülmúlni, de elkezdődhet egy folyamat, amely ide vezetett...

Kiváló minőségű Smile monitorok

elérhető áron!



CA8415DL

Képernyő: 14 in
Képfelület: 250x185 mm
Képpont-távolság: 0,28 mm
Maximális felbontás: 1024x768 @ 60 Hz
Ajánlott felbontás: 800x600 @ 85 Hz
Vezérlési mód: Digitális

27.920+Áfa



CA8546SL

Képernyő: 15 in
Képfelület: 250x195 mm
Képpont-távolság: 0,28 mm
Maximális felbontás: 1280x1024 @ 60 Hz
Ajánlott felbontás: 800x600 @ 35 Hz
Vezérlési mód: Digitális

35.920+Áfa



CA6736SLDH

Képernyő: 17 in
Képfelület: 320x240 mm
Képpont-távolság: 0,28 mm
Maximális felbontás: 1280x1024 @ 60 Hz
Ajánlott felbontás: 1024x768 @ 85 Hz
Képfrekvencia: 800x600 @ 100 Hz
Szabvány: TCO'95
Vezérlési mód: On Screen

66.400+Áfa



CA6819SL

Képernyő: 19 in
Képfelület: 350x260 mm
Képpont-távolság: 0,28 mm
Maximális felbontás: 1600x1200 @ 60 Hz
Ajánlott felbontás: 1280x1024 @ 85 Hz
Szabvány: TCO'95
Vezérlési mód: On Screen

148.800+Áfa

Az Automex Kft. a Smile monitorok kizárólagos magyarországi forgalmazója!



1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799

1072 Budapest, Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015

1410 Budapest, Pf. 185., Postai utóirat: 461-5767, utiratvet@automex.hu

www.automex.hu

Multimédia

Nem is olyan régen, egy egészen közeli galaxisban...

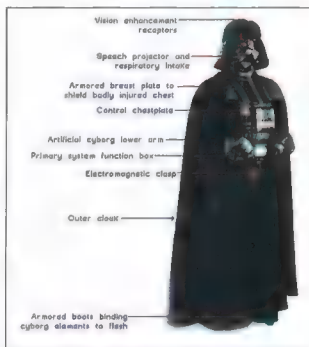
A George Lucas által megálmodott űr-zsappanopera, a Csillagok háborúja – annak ellenére, hogy a trilógia befejező része is immár több, mint másfél évtizede került bemutatásra – továbbra is hihetetlen népszerűségnek örvendő világszerte. A sikerre egy egész természetesen szép nyereséget termelő) iparág épült, így készülték már Star Wars-történetek alapján könyvek, képregények, szerep- és kártyajáték, a több, mint egy tucatnyi számítógépes játékról, műanyag játékgúmról és az ewokok kalandjait feldolgozó rajzfilmsorozatról nem is beszélve. A tavaly bemutatott felújított trilógia már az 1999-től háromévente mozikba kerülő új epizódok előzetes reklámhadjáratát volt hivatott bevezetni, akárcsak a LucasArts által nemrég kiadott dupla CD-s multimédiás kiadvány, a Behind the Magic.

A CD egyaránt kíván szólni azokhoz, akiknek egyszerűen csak tetszettek a filmek és többet akarnak tudni a háttérükről, és a trilógiát kívülről fűző igazi fanatikus rajongóknak is. Előbbiek számára lehet különösen érdekes a három film teljes, képekkel illusztrált forgatókönyve. Minden egyes jelenet mellett érdekes sztorikat, történeteket tudhatunk meg a film háttéréről – nem ritkán George Lucas személyes tolmácsolásában. Kiderül például, hogy a legelső forgatókönyvben még nem szerepelt a „Negyedik epizód: Egy új reménység” alcím, a híres „Réges-régen egy messzi-messzi galaxisban...” nyitószöveg, a sztori a földi időszámítás szerinti 33. évszázadban zajlott, és az egész történetet egy idős wookiee mesélte az unokájának. (Éz mind az első film nyitó színelőjátékától a jegyzetektől derül ki! El lehet képzelni, mennyi ku-lisszatitokról hullik

E havi multimédia rovatunkban – szokásunktól eltérően – egyetlen ismeretterjesztő CD kapott helyet. A LucasArts Star Wars-rajongók számára készített Behind the Magic című multimédiás kiadványa van olyan jelentős és érdekes, hogy két teljes oldalon foglalkozunk vele...

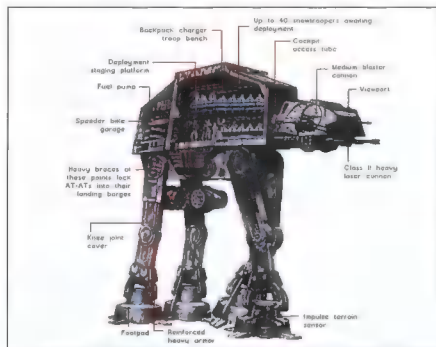
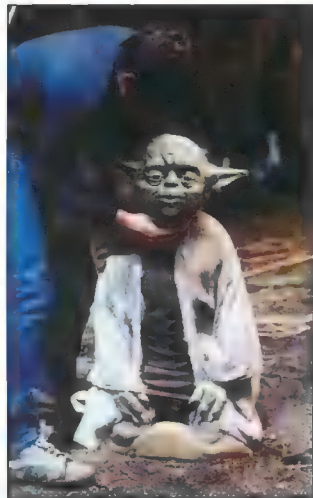
le a lepel, míg végigbongésszük a trilógia több, mint 240 jelenetét!) Ebben a részben tekinthetünk meg három olyan filmrészletet, amelyek valamilyen oknál fogva nem kerültek be a végleges filmbe, és a híres mos eisley-i kocsmaajelenet eredeti, vágatlan verzióját is. Inkább a vajtíflú rajongóknak szól az a rész, ahol a filmekben közreműködött színészeknek és a stáb többi tagjának az életrajzát és filmográfiáját olvashatjuk. Rengeteg érdekességet tudhatunk meg itt a filmekben szereplő makketek, maszok, pirotechnikai- és animációs trükkök, valamint a különleges hangeffektusok készítésének titkairól is. Elolvashatjuk az összesen 18 (!) Oscar-díjra jelölt (ebből tizet meg is kapott) trilógia korabeli kritikáit, és megismerkedhetünk George Lucas más cégeivel, többek között a híres Industrial Light and Magic látvány- és Skywalker Sound hangstúdióval, és persze a számítógépes játékosok régi ismerősével, a LucasArtszal is. A CD egyik legérdekesebb része az, amelyben a filmekben szereplő karakterekkel kapcsolatos adatokat, érdekességeket tudhatunk meg. Elolvashatjuk a hősök teljes életrajzát, megnézhetjük a filmekből kivágott, illetve a forgatás alatt róluk készült képeket, és újabb titkokra derül fény: megtudhatjuk például, hogy a legelső forgatókönyv szerint Han Solo egy zöld bőrű, orr nélküli, ám hatalmas kopolytyúkkal felszerelt idegen lény lett volna, aztán egy Luke-ot segítő jedi lovag, és csak a harmadik verzióban változott az a, akinek mi ismerjünk. Harrison Ford előtt egyébként felajánlották a szerepet Nick Nolte-nak és Christopher Walkennek is. Azóta már mindketten bánják, hogy nem fogadták el... A főszereplők mellett a filmekben felbukkanó szörnyekről, idegen életformákról és állatokról is rengeteg érdekességgel szolgál a program,

kezdvé a lexikális mélységű és mennyiségű anatómiai és biológiai információtól az olyan apróságokig, mint hogy Jabba a Hutt gengszter hermafrodita volt (!), illetve itt halgathatunk eredeti wampa- (a jégszörny a második rész elejéről) és rancor-üvöltéseket (Jabba „házörzője” a harmadik epizódban). A Star Wars világának nagy konfliktusában részt vevő Birodalom és a Lázadók Szövetsége mellett megtalálhatjuk az űrhajókat gyártó cégek és a különböző titkos szervezetek (pl. a B'omarr szervezetek, a Kizor herceg vezette Fekete Nap szövetség vagy a Rogue Squadron, amely nemskorára egy PC-s játék címszereplője is lesz) részletes bemutatását is.



Természetesen a film igazi varázsát adó űrjárművek és futurisztikus fegyverek mérnöki pontosságú leírásai sem maradtak ki. A legérdekesebb rész az, amelyben a Millennium Falcon fedélzetén tehetünk egy virtuális sétát, megfigyeltatva a híres forgó lézer-tornyokat vagy a hologramos sakk-asztalt, amelyen Chewbacca játszott a droidokkal az első részben. Ezenkívül megtekinthetjük a Star Wars-univerzum járműveinek technikai paramétereit és tervrajzait. ■ TIE vadászoktól és Luke homoksiklójától kezdve ■ birodalmi lépegetőkön keresztül a két, gyászos sorsra jutott Halálcsillagig. Nagyon frappánsak azok a táblázatok, amelyek toplistákat adnak a filmekben szereplő összes űrjárműről sebesség, illetve méret tekintetében. Eszerint Han Solo nagyot füllentett, amikor a Millennium Falcont ■ galaxis leggyorsabb hajójának titulálta, hiszen az A-Wing, ■ TIE Interceptor és Advanced, sőt, még a sima Fighter is megelőzi az Ezeréves Súlymot... Hasonlóan részletes statisztikákat kapunk az egyes fegyverekről is; a skála az

ewokok kőbaltájától a Halálcsillag bolygórobantó szuperlézéréig terjed. Néhányat ezek közül ki is próbálhatunk egy szerezetsélen rohamosztágon – meglepően mókás (és hatásos) eredménnyel jár például a lézerpisztoly tesztje az amatőr sztepptáncos katonán... Az egyéb leírások között fény derül a hiperhajtómű, az ionmotor és ■ vonósugár működési elvére is, valamint csillagászati ismereteinket bővíthetjük a Star Wars-világ bolygóinak adataival. A technikai leírásokat és a filmek szereplőinek bemutatását egy kis kezdő-felelek játék köti össze, amelynek során a Császár, illetve C3PO által feltett kérdésekre kell ■ helyes választ megtalálnunk. A kérdések elég komoly háttérismertetet tételnek fel, 60-70 százalékos eredményre már igen büszkék lehetünk. Csak ízelítőül néhány egyszerűbb kérdés: Hogy hívták Jabba apját? A Yavin hány holdján létezik értelmes élet? Mit jelképez Han Solo pilótahajóján ■ piros csík...? A legnagyobb érdekldésre számot tartó – egyben egyedüli csalódást is magában hordozó – területhez értünk. Az amerikai mozik 1999 május 21-én bemutatják az összesen kilenc részesre tervezett monster sorozat egyelőre még alcim nélküli első epizódját (a májusi premier egyébként régi hagyomány: ■ Csillagok háborúját '77 május 25-én, ■ Birodalom visszavágót '80 május 21-én, a Jedi visszatért pedig '83 május 25-én mutatták be először). A június óta a legnagyobb titokban zajló forgatásról (sajnos) csak pletykák és kétes valóságtartalmú híresztelések szivárogtak ki, és az előzetes hírek szerint George Lucas a Behind the Magic-et szánta az első hivatalos információk, nyilatkozatok és filmrészletek hordozójának. Az első két



ígéretnak elegendi teszt a CD: nyilatkozni a színészek, a producer, sőt, maga Lucas is. Ezen kívül végre megtudhatjuk a film szereposztását is, eszerint a főbb szerepekben Liam Neeson (Obi-Wan és Anakin tanítója), Jake Lloyd (az ifjú Anakin), Ewan McGregor (Obi-Wan), Natalie Portman (a fiatal királynő), Samuel L. Jackson (Mace Windu, a Jedi mester) és Ian McDiarmid (Palpatine szenátor, a későbbi Császár) láthatjuk majd. Első ízben kapunk a forgatásról készült képeket és rövid videobejatsásokat, de sajnos a hön áhított részletek a végleges filmből nem kerültek fel a CD-koronagra. Így a – várhatóan jövő nyáron bekövetkező – európai premierig még várniuk kell ■ Star Wars rajongóknak, de a Behind the Magic két CD-jének böngészése mellett várhatóan hamar el fog telni az a röpke fél év...

HANCU



Lapszemle

▼ DUNE 2000

Minden játékos, aki valaha játszott a Dune 2-vel, nagyon várta folytatást. Az előzetes hírek alapján mindenki lelkesedett, de miután megérkezett a játék, a sajtó csaldódt hangú cikkektől visszhangzott.



„Ha jószívi szeretnék lenni, azt mondanám, hogy a

Westwood a Dune 2000-rel mérte fel, mi is legyen a Tiberian Sunban. Azonban rosszindulatú vagyok és azt mondom, az egész játék csak azért készült, hogy minél több pénzt hozzon a cégnek. Westwoodék valaha retentő kreatívak voltak, de egyértelmű, hogy a Tiberian Sunnak nagyon különlegesnek kell lennie, ha vissza akarják szerezni a koronát a Starcrafttól és a Total Annihilationtól.” (PC ZONE – 62%)

„Egész másként alakultak volna a dolgok, ha a Westwood megtartotta volna a Dune 2 hangulatát és nem ragaszkodott volna ennyire szorosan az eredeti játékhoz. Lehetett volna egy teljesen új játékot készíteni a Dune világának alapján a legújabb RTS-ekhez hasonló kivitelezéssel – valószínűleg sokkal jobban megérte volna ezt tenni. Ebben a formában viszont a Dune 2000-et teljesen felesleges volt kiadni...” (PC FORMAT – 64%)

A magyar lapok között már megoszlottak a vélemények...

„Az igazat megvallva csak a Dune 2 legendás mivoltaától abból, hogy élvezhetetlen minősítem a programot. Kétségtelenül akad néhány megatalkodott C&C-fan, akik a régi szép napok emlékére is kellemes órákat fognak eltölteni a Dune 2000-rel, de a csendes többség nagy ívben kerülje el ezt a borzadályt.” (576 Kbyte – 67%)

„Nem jobb, nem szebb, mint az utóbbi idők trónkövetelői, viszont a Dune hangulat annyira árad belőle, hogy magával ragadja a figyelmetlen áldozatot. A fanatikusok vegyék ki utolsó hét szabijukat, stratégiakedvelők csak simán tegyék magukat szabaddá délutánoként úgy két hétig. Minden real-time stratégiát szülőanyja visszatért, varázsa műhatatlan.” (PC-X – 5/5)

A ZED indulása óta az volt az alapvető célunk, hogy egy-egy játékot a lehető legtöbb oldalról, minél több szempontot figyelembe véve mutassunk be. Ez szolgálja a cikkeik felépítése és a Másik vélemények mellett Lapszemle rovatunk is. Magyar testvérlapjaink és a nagy angol, amerikai és német magazinok véleményét ismerhetitek meg egy-egy játékról. Reméljük, a kiemelt idézetek még jobban segítenek majd a játékok megítélésében!

„Bele kell törődnünk, hogy ez nem egy Tiberian Sun, arra még várni kell két hónapot. Az a játék lesz az igazán nagy durranás. Bolondok lettek volna előltni az összes puskaporukat a Dune-ben. Gondolom az sem mellékes, hogy szerettek volna némi pénzt keresni viszonylag kevés munkával.” (PC Guru – 90%)

▼ QUAKE II: GROUND ZERO

A különféle kiegészítő CD-ket, mission diskeket mindig nehéz értékelni, mivel – kimondva vagy kimondatlanul – ilyenkor az eredeti játékot is bírálja az ember. A Quake II legújabb kiegészítőjéről is megoszlanak a vélemények, annak ellenére, hogy ez a kapott pontszámokon nem nagyon látszik.

„Hát...Én élveztem a játékot, de közel sem annyira, mint a Sin vagy a Half-Life demóját. Az a két játék is a Quake II engine-t használja, de valami különlegeset is nyújtanak. A Ground Zero ezzel szemben nem más, mint egy remix – és ennél azért jóval többet vártunk.” (PC FORMAT – 79%)

„A Ground Zero egy hősiés kísérlet arra, hogy az eredeti Quake II minőségét elérje. Ez néhány pályán remekül sikerült is. Az új szörnyetek pokoli ijesztők, a játék izonyatosan nehéz, a mesterséges intelligencia pedig néha igen meglepő dolgokra képes. De a mostanában megjelenő új 3D játékok fényében a Ground Zero napjai meg vannak számlálva – az Activision akkor járt volna a legjobban, ha a Reckoninggal egy időben dobja piacra.” (PC ZONE – 88%)



„Az élvezhető multiplayer újítások ellenére, a Ground Zero igen keveset nyújt azok számára, akik

egyedül szeretnek játszani, sőt, egy kicsit összecsapottnak is tűnik. Tegyé! magának egy szívességet: gyűjts 15 fonttal többet és vedd meg a Half-Life-t.” (PC GAMER – 79 %)

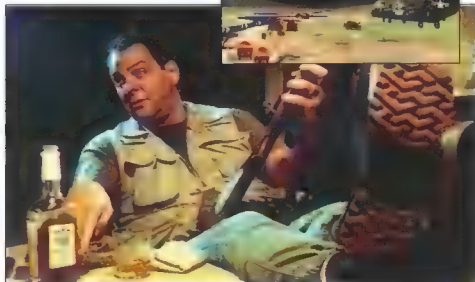
„Az előző kiegészítő lemezzel ellentétben úgy látszik, itt már többet foglalkoztak a készítő a multiplayer funkciókkal. Nem jobb, mint az előző kiegészítés, sőt, kicsit unalmasabb is. Bizonyára nem ez volt az utolsó mission pack a Quake II-höz, reménykedjünk, hogy a következő jobban fog sikerülni.” (PC-X – 4/5)

▼ MISSING IN ACTION

A GT helikopteres játéka igen egyszerű játékmotort épül: löjünk szét mindent! Lássuk, ezt az egyszerűséget hogyan értékelték az újságok.

„Nem vitás, hogy a MIA egy igen egyszerű lövöldözős játék mindenféle különleges ötlet nélkül. Emiatt valószínűleg nem is nagyon fogja az agyunkat megdolgoztatni, csak arra kell figyelniünk, hogy a nagy lövöldözés közben nehegy elfojjon a lövész. Ha azonban eltekintünk attól, hogy a játék primitív és hogy elég gyengék a movie-jelenetek egész élvezetes lövöldözéssel lehet részünk.” (PC GAMER – 71%)

„A játék legnagyobb baja, hogy semmi különlegeset nem nyújt. Az első fele még élvezetes is, de a későbbi pályák nem nyújtanak semmi újdonságot, csak egyre nehezebbek.” (PC FOR-MAT – 81%)



"Ami megszólal." Karácsonyi ajándékok



acs43

régi ár: 11900 Ft

új ár: 8800 Ft




acs48

régi ár: 39900 Ft

új ár: 33500 Ft

1068 Bp. Hódmező út 11. Tel: 328-0292 Fax: 328-0294
e-mail: info@pixelmultimedia.hu www.pixel.hu



BudapestNet

Internet Café

Deathmatch Club



Helyzeti bajnokság sorozat indul (Starcraft, Quake, Unreal...) melynek első fordulóját **'98 December 12-én 10h** kor kezdődik Quake II-es a klub helyszínén.

Elsősorban 4 fős csapatok jelentkezését várjuk. A játék: Quake II. A 15 legjobb szereplőnek fog járni a halálra írt csapatjegy a klub helyén, 30 gépes halálatlan (100) körig tartó játék. A csapatjegy után F2F-ös Quake II-t tartunk.

A nevezéseket **December 11-ig** a klub címen személyesen, telefonon, faxon, e-mailben (info@budapestnet.net) vagy webben (<http://game.budapestnet.net>) lehet leadni.

Cím: Budapest V. ker. Kecskeméti u. 5.

Tel.: 328-0292 Fax: 328-0294

<http://www.budapestnet.net> • info@budapestnet.net

Populous: The Beginning

A Populous:
The Beginning
rövid idővel
a megjelenése után
mindenki kedvence lett.
Azoknak szeretnénk
ezzel a végigjátszással
kedveskedni, akik túl
nehéznek találják
egyik-másik pályát.



[illegible]

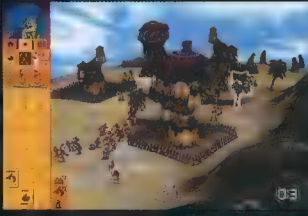
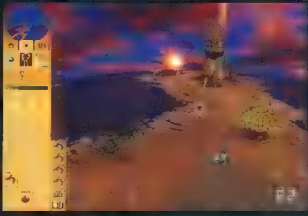
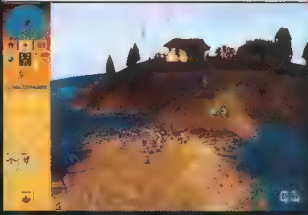
Haverdorn: Értünk meg egy kúnyhöz, majd szaporodni, miközben a földmúlra másodszor is a káoszosan található totemmá ismét. Az áhítat jutalma egy híd lesz, amelyen keresztül már oda tudunk menni a barátaim melletti szigeten található kőfőre. Ekkor három Torsodot találunk a kőfő mellett. Az egyik egy W-1-1 és az egyik egy átkapzott emberember. Ha már van kb. 25 harcasság, bátran menessünk a kőfőre, és utat találunk a piramisig. A piramis felmászása után megkapjuk a legendát, amely megmondja az ellenfelek helyét. Végül jutunk a kőfőre, ahol a Torsodok (a földmúlra kőfőjének) majd végül a kőfőre.

[illegible]

Egyesek építuak még egy kamrát. Ismerik a sámannal imarkozzunk a köfeyn. Jól a munkágy. Teljesen így. Amelyek a földön.

[illegible][illegible]

Az előzők in kulcses, amelyben két ellenfél szembenézett. Mindkét fél a leggyorsabb és a legbiztosabb játékosokkal rendelkezik, és a mérkőzésen a leggyorsabb és a legbiztosabb játékosok közötti csatát kell megfigyelni. A mérkőzésen a leggyorsabb és a legbiztosabb játékosok közötti csatát kell megfigyelni. A mérkőzésen a leggyorsabb és a legbiztosabb játékosok közötti csatát kell megfigyelni.



katonát. Mire ezzel mind megleszünk, a Mocsarakat is megkapjuk és vissza tudjuk vonni imádkozó csapatunkat. Ezután kapunk néhány támadást, amelyet ezzel a sereggel könnyen visszaverhetünk. A matak törzs, hogy meg tudjon támadni bennünket, készít egy hidat a két sziget közé. Amikor éppen nem támadnak, fogunk négy papot, 30-35 katonát és a sá-
mánt, majd menjünk át ezen a hidon. Rögtön egy köfőjhez érünk, amelyből némi harc után három Hipnotizálást kapunk. Ezután már meg tudjuk tisztítani az utat az ellenséges piramishoz, ahonnan megkapjuk a permanens Hidat. Most keressük

épít a két sziget közé, számíthatunk néhány támadásra, de ha legyártunk kb. 15-16 katonát és négy papot, nem lesz gondunk. Ha már kellően megerősödünk, növezzünk hida a kis szigeten található köfőjhez, majd - miközben Villámokkal fedezzük csapatunkat - imádkozzunk ki két Erőzőt. Ezután vonuljunk vissza bázisunkra, pótoljuk veszteségeinket, majd amikor újra 40-en vagyunk (hét-nyolc pap, a többi harcos) támadjuk meg az ellenséges tábort a piramis felőli oldalról. Vágunk utat a piramisis, imádkozzunk ki belőle a permanens Láthatatlanságot, majd Erőzőket és Villámokat használva öljük meg a maradékot.

8 - SZÁRAZFÖLDI VÍZVÁLASZTÓ

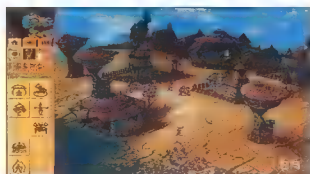
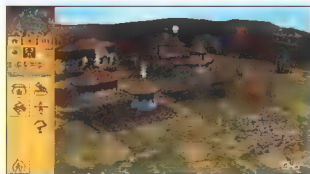
Az első nehezebb küldetés. A reinkarnációs szentély előtti hegyekkel és tengerparttal védett hely elsőrangú terep leendő bázisunknak. Munkásainkkal ide húzzunk fel két WTH-t és egy templomot, majd a bázis két kijárata elé rakjunk két-két Őrtornyot. Eközben sámánunkkal járjunk egyet a környéken és Convertáljuk át a közeli vadembereket. Ha már összeszedtünk úgy 30 követőt, képezzünk ki 14-16 harcost és négy papot. A papokat küldjük az őrtornyokba, majd folytassuk az építkezést kunyhókkal. Építsünk legalább tíz kunyhót és kezdjük meg a szaporodást. Közben kapunk egy-két támadást, de



meg a két nagy sziget között található picit, amelyen egy totemoszlop áll. Csináljunk hidat a szigethez, menjünk az oszlophoz, majd miután imádkoztunk előtte, gyorsan húzódjunk vissza, nehogy mi is lesüllyedjünk a szigettel együtt. A két törzs között így megnyílik az út és elkezdik ütni egymást. Most szedjük össze minden emberünket és támadjuk meg a matakokat. A Hipnotizálásokat, a Mocsarakat és a Robbantásokat okosan használva irtsunk ki minden zöldet, majd imádkozzunk a hegyen a köfőjnél. Egy Tűzvihar kapunk, amelynek megörülve rontsunk rá a chumarákra és maradék seregünkkel irtsuk ki mindet.

7 - LÁTHATATLAN ELLENSÉG

A földnyelv előtti dombra építsünk öt kunyhót, két WTH-t, egy templomot és két-három őrtornyot, miközben sámánunkkal Convertáljuk a szigeten található vadembereket. Várjuk ki, amíg embereink száma eléri a 40-et, ezzel egy időben sámánunkkal gyártsunk egy Hid, négy Villám és négy Robbantás varázslatot. Mivel időközben az ellenfél hidat



ha az ellenséges sámant és papokat hamar levágjuk, a harcosokkal már nem lesz gond, mert papos őrtornyaink áttérítik őket a mi hitünk. Miközben felveszünk fejlesztjük, öt-hat láthatatlanná varázolt harcost küldjünk el a bolygón található két köfőjhez, és imádkoztassunk ki velük a fejből három Tornádót és négy Varázspajzsot. Ezután folytassuk a szaporodást, várjuk vissza a támadásokat, és ha már 70 körül mozog a létszámunk, hét-nyolc pap kivételével mindenkit képezzünk át katonává, utána minden Láthatatlanságunkat és Varázspajzsunkat használjuk el csapatunkra. Ezután támadjuk meg az ellenséges bázist. A dombon található embereket Rajzást küldjünk, a két őrtorny pedig egy-egy Villámot kapjon. A dombról eresszük el a házak között a három Tornádót, és embereinkkel üssük szét azt, amit a forgószélek meghagynak. Mielőtt az utolsó kunyhót is szétvernénk, sámánunkkal imádkozzunk ki az itteni piramisból egy újabb épületet, a Tűzharcos-képző Kunyhót (Firewarrior Training Hut, a továbbiakban csak FWTH).

9 – TÚZ A KÖDBEN

Az első olyan pálya, ahol a „fog of war” effektussal találkozunk. Először a sámmánnal járjuk körbe a szigetünket és a vademberekből térítsünk 30-40 munkást, közben a munkásokkal a Reinkarnációs Szentély tájékára építsünk egy WTH-t, egy FWTH-t és egy templomot. Ezután a falunk tenger felőli oldalaira építsünk őrtornyokat (öt-hat elég lesz), középsőnk ki egy-egy tucat harcost és tűzharcost, majd az őrtornyokba küldjük egy-egy kiképzett papot. Mialatt ezt véghezvisszük, néhány munkással sétáljunk végig a szigeten és a két köfejből imádkozzuk ki a varázslatokat (egy Földrengés és két Tornádó). Ezután a

zunk az oszlop előtt. Egy újabb falu bukkan fel a tenger mélyéről, ahova csónakkal vigyük át az embereinket. Mivel innentől kezdve időre megy a küldetés, csak a legszükségesebb teendőket végezzük el: térítsük át a vadembereket (15 felett legyen az összlétszámunk), javítsuk meg a csónakházat, a WTH-t és a FWTH-t, majd gyártsunk még két csónakot. Miután a térítések megtörténtek, a varázslatok töltését csak Rajzáson, Villámon és Robbantáson hagyjuk. Ezután munkásainkat középsőnk át harcosokká és tűzharcosokká, majd a sámmánnal, a két pappal, hat-hat harccsal és tűzharccsal szálljunk be a három csónakba. Ha elég gyorsak voltunk, maradt még legalább

két percünk. Ez elég ahhoz, hogy gyorsan átevezünk az ellenséges törzs szigetére, és ott varázslataink segítségével törjünk utat a totemoszlopig. Ha itt imádkozunk, az ellenséges falu a víz alá süllyed, s nekünk csak két kunyhót és két árva őrtornyot kell szétverni a győzelemhez.

11 – HÜTLÉN LELKEK

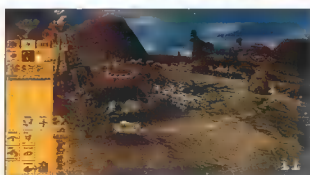
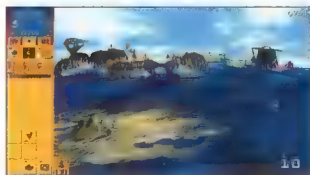
Ismét két törzzsel fogunk harcolni. Sámánunkkal járjuk be a szigetet egészen a matak törzs táboráig, és minden vadembert Convertáljunk. Munkásainkal közben a szentélyhez építsünk egy WTH-t, egy FWTH-t, valamint egy templomot, majd vegyük körül ezeket négy-öt



szokásos kunyhóépítés (kb. tíz kell), szaporodás és a támadások visszaverése (vagy az őrtornyos papokkal az ellenséges egységek átérítése) következik, egészen addig, amíg el nem érjük a 70-es lélekszámot. Ekkor összes maradék munkásunkat középsőnk át harccsal és tűzharccsal (fele-fele arányban), várjuk meg, amíg harci varázslataink feltöltődnek, majd támadjuk meg összes egységünkkel az ellenfél faluját. Az őrtornyokra és a sámmára Villámot, a papokra Rajzásokat szórjunk, a falu közepén pedig eresszük szabadon a Tornádókat és a Földrengést. Ezután már csak meg kell ölni a túlélőket, mielőtt azonban ezt még megtennénk, imádkozzunk ki az ellenfél falujában található piramisból egy újabb épületet, a Csónakházat.

10 – A MÉLYSÉGBŐL

Amint megkapjuk az irányítást, szálljunk be a csónakba a sámmánnal, két pappal és két harccsal (közben nézzük végig, amint az ellenséges sámmán kiírja falunkat). Evezünk velük a totemoszlopos kis szigetre, ahol térítsük át a saját hitünkre az embereket, majd imádkoz-



őrtorronnyal. A tornyokba vigyük kiképzett papokat, és gyártsunk tizet mindkét fajta harcosból. Miközben mindez zajlik, kizsákmányolhatjuk a köfejeket: három Mocsár és három Simitás a jutalmunk, de nincs rá igazán nagy szükségünk... Néhány támadás visszaverése közben a vademberek további térítésével érhetjük el azt a kellemes állapotot, hogy 90 körül mozogjon a létszámunk úgy, hogy közben egyetlen kunyhót sem építettünk. Ekkor középsőnk ki harcosainkat fele-fele arányban, és gyártsunk hét-nyolc papot. Közben töltődjünk fel varázslatokkal, és mágikus támogatás mellett ezzel a sereggel már tetszőleges sorrendben ki tudjuk irtani a két törzset. Ne felejtjük el felvenni az ellenség piramisai-ban található permanens Mocsarat és Hipnotizálást - ezek is segíthetnek a harcokban!

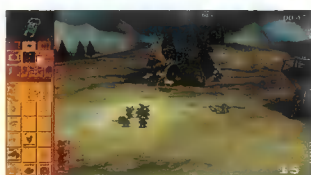
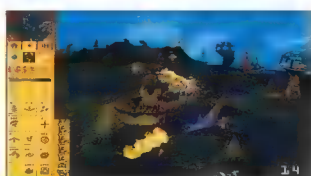
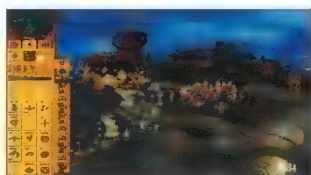
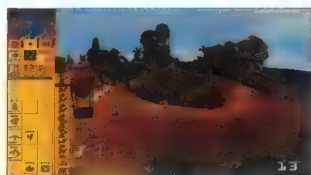
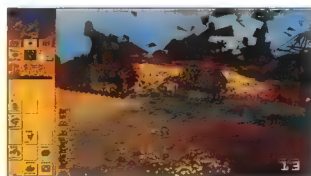
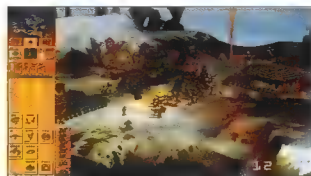
12 – KÖNNYŰ CÉLPONT

A cím ellenére ez a játék egyik legnehezebb küldetése, egyszerre három ellenféllel szemben kell állni a sarat. Először térítsük meg a sziget vadembereit, majd a havas magaslat alatti völgybe építsünk kunyhókat (először

négyet-ötöt, majd folyamatosan növeljük a számukat) és szaporodunk. Amint elkészültek a kunyhók, építünk a magaslatra egy templomot, egy WTH-t és egy FWTH-t, a völgybe pedig egy csónakházat. Sámánunkkal hajózzunk el a permanens Tornádót és a Kémképző Kunyhót tartalmazó piramisig (ha elég óvatosa vagyunk, nem vesz észre bennünket az ellenfél) és szerezzük meg őket. Ezután középszűk ki 15-15 harcost és tűzharcost, és mialatt ők visszaverik az ellenfél támadásait, építsük tele a szigetet kunyhóval, majd növeljük létszámunkat 80-90-re. Ezalatt folyamatosan növeljük a harci egységek számát, és ha már sehova nem tudunk építkezni, néhány munkás kivételével mindenkit képezünk át: öt-hat kémre, ugyanennyi papra és rengeteg katonára lesz szükségünk. Ezután várjuk meg, amíg harci varázslataink feltöltődnek, és chumara-matak-dakini sorrendben itt-suk ki az ellenséges törzseket (néhány harcost azért hagyunk hátra a bázison védelemként). Okosan használjuk varázslatainkat, különösen a Hipnotizálást és a Mocsarat (ez utóbbit főleg a dakini tábor előtti felső peremre érdemes rakni). Miután kipusztítottunk egy törzset, mindig térjünk vissza bázisunkra pótolni az elvesztett egységeket és feltölteni varázslatainkat. A zöldek legyőzése után megkapjuk a permanens Erőziót, így a pirok ellen már azt is használhatjuk

13 – LÉGICSPÁS

Ismét egy olyan küldetés, amelyben nem kell kunyhót építenünk, mert a szigeti vademberek térítésével össze tudunk kb. 80 munkást. Ez legyen tehát az első dolgunk (a zöldek falujáig elmerészkedhetünk), és munkásainkkal a szentély mellé építsünk egy WTH-t, egy FWTH-t (építhetünk kettőt is mindegyikből, ha azt akarjuk, hogy gyorsabb legyen az egységek gyártása) és egy templomot. Még a játék korai szakaszában ballagnak el sámánunkkal a zöld falu szélén található piramishoz, és imádkozzuk ki belőle a permanens Földrengést. Ezután vegyünk körül a falut három-négy papos őrtoronnyal, majd kezdjük meg az egységek gyártását. Összesen hat-hét papra, 30-35 harcosra és tűzharcosra lesz szükségünk. Közben végig védjük a falut a ballonos támadásoktól, a földre szállt ellenségeket pedig papos őrtornyainkkal térítsük át. Ha befejeződött a kiképzés, töltsük fel varázslatainkat, majd támadjuk meg a matak falut. Ha hamar elintézzük a sámánt és a falu közepén eleresztünk néhány Földrengést és Tornádót, a maradékot már hamar kivégezhetjük. A zöldek halála után kifoszthatjuk a pályán található három kőfejt (az egyiket csak az ellenség által hátrahagyott ballonokkal tudjuk elérni), egy Vulkánt, egy Tűzhart és három Varázspajzsot kapunk. Ezekkel vonuljunk vissza oda, ahol szigetünk a legközelebb fekszik a chumarák falujához, és itt várjuk meg, amíg feltöltődnek varázslataink (a harcosokkal addig visszamehetünk a falunkba, mert eddigre biztosan kapunk egy támadást). Ha feltöl-



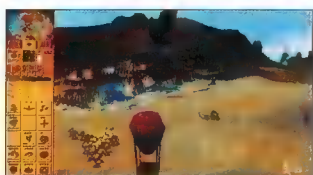
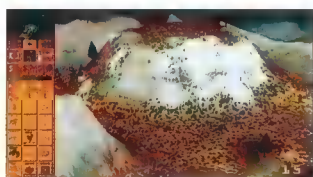
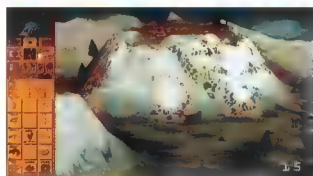
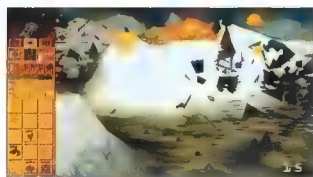
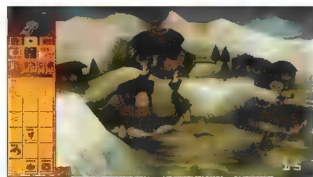
töltünk, néhány hiddal kössük össze a két szigetet, majd támadjuk. A Vulkan és a Földrengések itt is hamar rendet tesznek, nekünk csak arra lesz gondunk, hogy mielőtt kiirtunk mindenkit, az itteni piramisból kiáradkozzuk a Ballonközponot.

14 – TÁMADÁS MINDEN OLDALRÓL

Ismét három ellenfélünk lesz, így nincs időnk kunyhókat építtetni, mert állandóan zargatnak. Amint megkapjuk az irányítást, kezdjük el építeni egy WTH-t és egy FWTH-t a szentély mellé, de ne a sziklafal tövébe! Közben mágusunkkal térítsük át a szigeti vadembereket (kb. 60 lesz így a létszám), és kezdjük meg a harcosok fele-fele arányú kiképzését. Mialatt a kiképzés folyik, építsünk egy templomot is, és gyártsunk hét-nyolc papot. Ezután folytassuk a kiképzést, miközben visszaverjük a támadásokat, papjainkkal pedig állítsuk át az érkező ellenségeket. Ha már összegyűlt 60-70 harci egységünk és van támadóvarázslatunk is (nem árt egy Földrengés), sörpörjük le a dakiniket a pályáról. Ez nem lesz nehéz, főleg, ha hamar elintézzük a sámánjukat. A piramisból a csata után megszerezhetjük a permanens Tűzhart, míg a kőfejtől egy Földrengést és egy Hidat kapunk. Mivel eddigre a chumarák lerombolták bázisunkat, itt építsünk egy tornyot, egy WTH-t és egy FWTH-t, és a vadembereket térítve pótoljuk a veszteségeket. Ismét vegyünk fel védekező állást, és 70-80-ra vigyük fel az egységek számát. Ezzel a sereggel a matak törzset fogjuk likvidálni, miután Hidát varázslatunkból szigetükhöz. Ha két Földrengést gerjesztünk, és Villámokkal hidegre tesszük a sámánt, a győzelem biztosan a miénk. Ezután imádkozzuk ki az itteni piramisból a permanens Simitást, majd – mivel a sárgák ismét lerombolták épületeinket – építsünk fent egy tornyot és egy WTH-t. Az előzőekhez hasonlóan vademberekből pótoljuk a népet, miközben néhány emberrel látogassuk meg a kőfejt (lent van a sziget tövében, ezért a sámánnal fentről egy hidat kell varázsolni hozzá). A fejtől egy Halál Angyalát kapunk, amely egy Földrengéssel, néhány Mocsárral és négy Villámmal együtt elég lesz ahhoz, hogy leverjük a chumarákat (hid kell a szigetükhöz). Ne hagyjuk náluk a permanens Varázspajzsot sem!

15 – BEBÖRTÖNZVE

Érdekesen indul ez a pálya: sámánunk börtönben csücsöl, egységeinknek pedig hét és fél percük van arra, hogy kiszabadítsák őt. Ezért a falunkban villámgyorsan kezdjük el gyártani csónakokat (öt darab kell), majd ahogy szaporodnak embereink, gyártsunk harci egységeket is: öt harcosra, tíz tűzharcosra, öt papra és öt kémre lesz szükség. Ha ezek elkészültek, szálljunk be velük a csónakokba és evezünk az ellenséges sziget közelébe. A kémmel evezünk előre, és gyűjtjük fel a bejárót és a börtönt őrző tornyokat. Ezután hajózzunk be a többi egységgel is, a papokkal kezdjük el prédikálni, a tűzharcosokkal lövük ki az ellenfél papjait, a harcosokkal pedig kezdjük bonta-



ni a börtönt. Amit meghaltak az ellenséges papok, a tűzharcosokkal is bontsuk a börtönt, így a sáman időben kiszabadulhat. A sámanl imádkozunk az obelisznél, s egy Vulkán lesz a jutalmunk. Ezután csak annyi a dolgunk, hogy felsétálunk az obeliszen túl található peremen, és onnan leküldjük az ellenséges faluba a Vulkánt.

16 - VÉRSZOMJ

Hosszú, nehéz és monoton pálya. Három ellenfelünk van, de szerencsére gyakrabban ütik egymást, mint bennünket. Induláskor gyűjtünk össze a sámanl vadembereket, majd a starthelyhez, a védett medencébe telepítünk kunyhókat (egy tucatot), egy WTH-t, egy FWTH-t és egy templomot. Ezzel egy időben kezdjük el harci egységeink gyártását a már megszokott arányban, és rendezkedünk be védelemre. Ezután néhány óra alatt talán el tudunk jutni odáig, hogy 80-85 harci egységünk van, és sámanunk fel van töltekezve erős varázslatokkal. Ezután már gyorsan fog menni a dolog: kiirtjuk a matakokat, majd kifosztjuk a köfeket (az egyik egy kis szigeten van) és kipusztítjuk a pirosakat. Ha a sárgákhoz Várszomjjal és Varázspajzsral felturbóztott emberekkel megyünk, egészen biztosan mienk a babér.

17 - KÖZÉPSŐ TERÜLET

Ajánék-küldetés, amelyben három ellenfél ellen harcolunk egy szabályos négyágú szigeten. Felépített faluval kezdünk, és a sziget tele van vademberekkel, szóval a feladat adott: gyorsan össze kell toborozni egy nagyobb sereget és kiképezni a már megszokott arányban a harci egységeket. Néhány kisebb támadást fogunk ugyan kapni, de ezek nem zavarunk sokat. Ha elérjük a bűvös százszáz létszámot, matak-dakini-chumara sorrendben irtuk ki az ellenfeleket a pályáról. Varázslatokra nem nagyon lesz időnk manát gyűjteni, ezért csak Villámokat készítsunk, és a három támadást előtt egy-egy Földrengést.

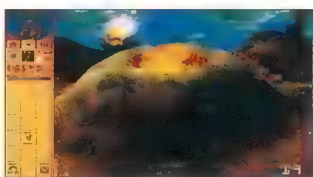
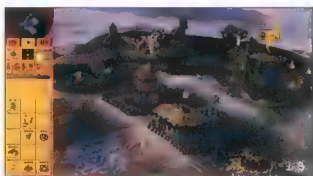
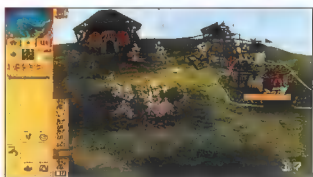
18 - FEJVADÁSZAT

Rázós küldetés, amelyben az a legfontosabb, hogy a dakini törzs ne szerezze meg a faluja melletti köfét az Armageddon. A gyorsaság itt elsődleges, ezért amint megkapjuk az irányítást, építünk hat-hét kunyhót, miközben az elérhető vadembereket tértünk meg. Ha a kunyhók felépültek és beindult a szaporodás, építünk egy templomot, egy WTH-t és egy FWTH-t, majd még három-négy kunyhót. Állandó védekezés mellett gyártunk 65-70 harci egységet, majd minél hamarabb, minél kevesebb veszteséggel rohanjuk le a sárgákat. Itt a köfétől szerezzük meg a Vulkánt, és rohanjunk vissza a bázisunkra. Ha van időnk, pótoljuk veszteségeinket, de ha a dakinik már elkezdtek imádkozni a köfék előtt, azonnal rohanunk arra. Egy kisebb hadsereg fogja utunkat állni, ezt varázslatokkal, kevés veszteséggel intézzük el (jó, ha eddigre maximum van a Földrengés, a Mocsár, a Rajzás, a Hipnotizálás és a Villám, de a frissen szerzett

Vulkán is segíthet). Törjünk utat a dakinik köféléig, és egy jól irányzott Villámmal intézzük el az imádkozókat. Ezután szerezzük meg magunk az Armageddon, és ha létszámfőlényben vagyunk, használjuk, ha nem, vonuljunk vissza, szaporodjunk, és akkor használjuk, ha már van kb. 60 harci egységünk.

19 - NEM KIVÁNATOS SZÖVETSÉGESEK

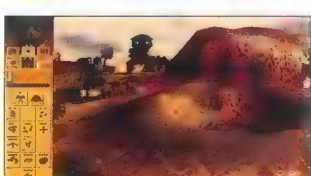
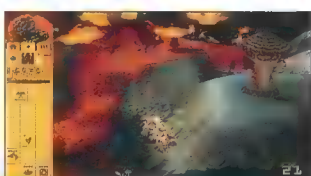
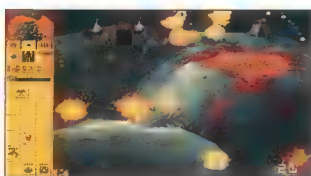
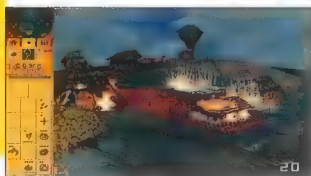
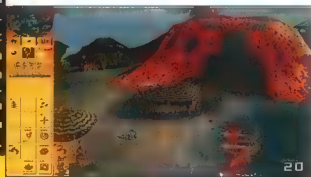
Érdekes küldetés: a chumarákkal szövetezzünk, hogy leverjük a dakiniket. Ehhez először építünk egy FWTH-t és egy templomot, majd tértünk meg minél több vadembert. A völgyben található köfétől három Teleportot kapunk, de jobb, ha ezek használata helyett inkább gyártunk két hidat. Munkásainkból képezzünk tűzharcosokat és öt papot, majd varázsoljunk hidat a fenti köféhez és fusszuk ki (egy Vulkánt kapunk). A köfétől vezessünk



hidat a chumarákhöz és védjük meg őket a támadásoktól. Védekezés közben igyekezzünk minél több ellenséget áttéríteni a papokkal. Ha már elérjük a 30-as létszámot és van négy Villámunk, rohanjunk a dakinik táborának közepére, ott használjuk a Vulkánt, majd fussunk vissza. A megriktított dakiniket maradék seregünkkel könnyedén megverhetjük. Ha először a papokat ütjük, és mindig gondoskodunk róla, hogy a dakini sáman ne rosszalkodhasson.

20 - SZIGETVILÁG

Apró szigetekből álló pálya, amelyen az ellenfél hatalmas előnnyel indul. Először tértünk vadembereket, ezzel párhuzamosan építünk egy FWTH-t és egy WTH-t. Gyártunk egy hidat, és csatloljuk hozzá a következő szige-



tet, ahol ismét térítsünk, majd újabb híd, és így tovább. Ha elég gyorsak vagyunk, apránként gyarapodni fogunk, és hamar ki tudunk képezni hat papot és 15-15 harcost. Ezalatt jó néhány támadást fogunk kapni, és közüléből akkor, amikor elérjük az 50 főt, egy Halál Angyalát is küld ránk a dakini sáman. Ez elől csak menekülni tudunk, amíg meg nem szűnik létezni. Ha elérjük a 60-65 fős lélekszámot, hagyjuk el a bázist, és látogassuk meg a köfejet. Egy hidat kapunk és egy újabb köfej nő ki a pályán. Ott egy Símítás lesz a jutalmunk és egy harmadik köfej. Ennél a köfejnél két Tűzhart kapunk, egyet a varázslattistánkba, egyet pedig a nyakunkba, úgyhogy egy-két feláldozható emberrel fosszuk ki ez a köfejet. Végül egy vulkán kísérletében kezd egy negyedik köfej is, ahol egy Vulkánt imádkozhatunk ki. Miután felszedtük, folytassuk a gyarapodást és a kiképzést, és csak akkor álljunk meg, ha már 90 fölé ér létszámunk. Eddigre már gyűjtögethünk némi varázslatot is (három Mocsár, négy Villám és két Földrengés mindenképpen legyen), úgyhogy irány a dakini falu! Itt mihamarabb intézzük el a sámant, majd a ránt támadókat Mocsarakkal tegyük hidegre. Ezután a faluban engedjük szabadon a Földrengéseket és a Vulkánt, majd fosszuk ki a piramist (megkapjuk a permanens Halál Angyalát). Ezzel az varázslattal végképp megpecsételhetjük a dakinik sorsát.

21 – MEGSEBZETT FÖLD

Ezen a pályán időszakos vulkánkitörések vannak, ezért nem érdemes kunyhókat építeni, hanem csak a három legfontosabb épületet (WTH, FWT, templom) húzzuk fel, és térítet vadembereket képezzünk ki harcosokká. A totemoszlopnál egy imádkozással simára varázsolhatjuk a terepet, de a köfejhez nem érdemes elmenni, mert csak két Erőziót kapunk, és ilyen magas terepen azzal nem sokat érünk. Csak azzal törődünk, hogy a lehető legtöbb vadembert áttérítsük saját hitünkre, és az sem árt, ha a kapott támadásokat nem verjük vissza, hanem papokkal átállítjuk a dakini harcosokat a mi oldalunkra. Ha a 60 főt eléri a létszámunk és van négy Villámunk, támadjuk meg a piramis melletti néhány épületet, és a lehető legkevesebb veszteséggel olajunk meg mindenkit. Ezután imádkozzuk ki a permanens Vulkánt a piramisból, majd gyűjtőgessünk össze két Földrengést, négy újabb Villámot és néhány Rajzást, majd varázslatainkkal pusztítsuk ki a maradékot a pályáról.

22 – SZÓLÓ

Ebben a küldetésben a sámannal egyedül kell helytállnunk, követőnk nincs, így egyszer sem szabad meghalunk. Szerencsére rögtön kezdésnél találunk egy obeliszket, amiből megkaphatjuk az összes varázslatunkat maximumra töltve. Ezekből a Vulkánt, a Villámokat és a Földrengéseket használva irtuk ki a dakini törzset, majd foglaljuk el a törzs hajóját. Ezután hajózzunk el a különálló obeliszkhez, ahonnan némi manát imádkozhatunk ki (elhasznált Villámainkat és Földrengéseinket pó-

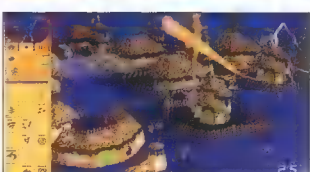
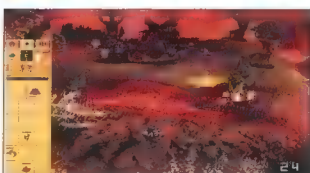
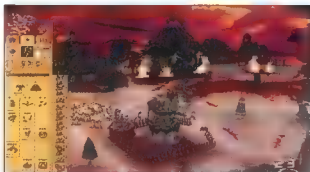
toljuk vele). Ezt követően a matak törzset kell kiirtanunk, amit a Halál Angyalával, Tornádókkal és a két Erőzióval tegyünk meg, majd az itteni obeliszk előtt fejet hajtva töltsük fel a Vulkánt és a Halál Angyalát. Ezzel a két varázslattal és a maradékkal már egészen biztosan el tudjuk intézni a chumarákat is.

23 – POKOL

Húzos küldetés, három ellenféllel. Az elején a szokásos Térítés és az alapépületek felhúzása után építsünk egy tucatnyi kunyhót, ezzel párhuzamosan szaporodjunk és gyártsunk harci egységeket. A minden oldalról érkező támadásokat igyekezzük visszaverni, és mivel az ellenfél kémekeket is küld, gyártsunk is négyet-ötöt. Ha álljuk a sarat, elerünk a 85-90 körüli lélekszámhoz, és addigra már varázslatokból is feltankolhatunk. Ekkor húzzunk hidat a chumarákhoz, irtuk ki őket (próbáljuk meg nem elhasználni az erősebb varázslatokat), és rohanjunk vissza falunkhoz, ahonnan egy dakini csapatot kell kikergetnünk. Ezután pótoljuk veszteségeinket, és Földrengéseinkkel, Vulkánunkkal és a Halál Angyalával irtuk le a matakokat és a dakiniket is.

24 – AZ UTAZÁS VÉGE

Jól védhető helyen van a falunk, úgyhogy nyugodtan téríthetünk és építhetünk, csak a küldetés elején kell sietni, hogy minél hamarabb ki tudjunk képezni öt-hat papot, és tíz-tizenöt tűzharcost. Az első támadások hamar jönnek, ezért gyártsunk Villámot, és (a harcok előtt állást mentve) olajuk meg a támadókat. Ezután folytassuk az építkezést, a WTH, a Templom és az FWT mellett szórjuk tele a szigetet kunyhókkal, a falunkhoz vezető utakra pedig papos őrtornyokat tegyünk. Ha kevés a hely, néhány hiddal megnövelhetjük falunk alapterületét. Miközben folyamatosan verjük vissza a támadásokat, gyártsunk



két Földrengést és egy Vulkánt, követőink számát pedig növeljük 90 fölé (ebből hat-hét legyen pap, a többi pedig 2:1 arányban tűzharcos és harcos). Ezzel a csapattal már szépen sorjában le tudjuk győzni az ellenfeleket matak-chumara-dakini sorrendben, különösen, ha hadjárataink előtt visszatérünk a bázisunkra pótolni veszteségeinket. Ha meggyerjük a küldetést, végignézhethetjük, amint sámánunkból isten lesz...

25 - ■ KEZDETEK

Egy bónusz küldetés, amelyben ■ három hittel len törzsen állhatunk bosszút. Mivel itt már istenek vagyunk, nincs sámánunk, ellenben komplett falval, 50 követővel és feltöltött varázslatokkal kezdünk. Ezenkívül megvan az ■ nagy előnyünk is, hogy ■ varázslatainkat bárhol irányíthatjuk, megszűnnek az eddigi hatókörök. Az eddigi küldetések után ez sétagolop lesz, csak arra kell figyelnünk, hogy minél

hamarabb gyártsunk egy kisebb sereget a támadások visszaszerűsítésére. Ha már stabilizáltuk helyzetünket, el sem tudjuk rontani a küldetést: istenünkkel messziről küldözgethetjük a Földrengéseket és a Vulkánokat, a Halál Angyaláról nem is beszélve. Ha kiirtjuk az összes törzset, miénk az univerzum, egészen addig, amíg egy másik isten be nem teszi ■ lábát oda. De ez már egy másik történet...

Stóki



Varázslatok:

ROBBANTÁS (BLAST): Gyengécske támadóvarázslat, amely – ha csak nem löki vízbe – meg sem öli az ellenfelet. Csak akkor éri meg alkalmazni, ha nincs Villám.

TÉRÍTÉS (CONVERT): A legalapvetőbb varázslat, amellyel a szigeti vademberekből gyárhathatunk munkásokat. Mindig, minden pályát azzal kezdünk, hogy a sámánnal Convertáljuk a közelben található vadembereket!

VARÁZSPAJZS (MAGICAL SHIELD): Védővarázslat, amely viselőjét a Villám és ■ Robbantás káros hatásaitól óvja meg. Mivel csak 5-6 emberre hat, csak akkor éri meg használni, ha a többi varázslattal töltve van.

RAJZÁS (SWARM): Nagyon hasznos varázslat, amely egy méhrajt megidézve pánikot kelt az ellenfél egységei között. Primán lehet alkalmazni térítő papok ellen, de magaslatokat vagy szorosokat védő ellenfelet is elzavarhatunk vele. Sőt, ha kémet gyanítunk sorainkban, ez ■ varázslat felfedheti kiletét. Vigyázat, sámánra nem hat!

LÁTHATATLANSÁG (INVISIBILITY): Ez a mágia láthatatlanná teszi 5-6 emberünket. Sajnos, ezek az emberek azonnal láthatóvá válnak, amint az ellenfél kárára cselekednek, ezért nagyon ritkán alkalmazható.

HID (LANDBRIDGE): Ezzel a varázslattal nemcsak két sziget közé varázsolhatunk hidat, hanem egy magasabban fekvő területhez is. Hasznos lehet akkor is, ha kicsinek találjuk falunk alapterületét.

VILLÁM (LIGHTNING): Ez az a varázslat, amelyhez minél előbb össze kell gyűjteni a manát, mert ezt fogjuk ■ legtöbbször használni. Ha jól célozzuk, az ellenséges sámánt azonnal képes megölni, de egy víz közelében ácsorgó csoporton is nagy pusztítást tud véghezvinni. Általában az ellenfél sámánja is ezzel próbálkozik, amint meglát bennünket, úgyhogy aki nem akar vadnyugati párbajt játszani, mindig mentse az állást, mielőtt az ellenfél sámánjának látókörébe érne.

HIPNOTIZÁLÁS (HYPNOTISE): Három ellenséges egységet állít át ■ mi oldalunkra. Sajnos, ■ hatás csak ideiglenes, ezért ritkán használható jól (esetleg az ellenfél térítő papjaira lehet elűtöni).

VÉRSZOMJ (BLOOD LUST): Csak néhány küldetésben kapjuk meg ezt a varázslatot, ami egységeink kár képességét fokozza. Hatása ideiglenes, és ösztönít szölvá nem is igazán mutatkozik meg az a többlet, amit nyújt...

TELEPORT (TELEPORT): Egyetlen küldetésben fogjuk csak megkapni, de igazából akkor sem használhatjuk hatékonyan, mivel egyedül a sámánt képes teleportálni. Azt ■ trükköt azért el lehet játszani, hogy beteleportálunk az ellenfél táborába, a sámánját Villámmal agyoncsapjuk, majd egy újabb Teleporttal lélepkünk.

TORNÁDÓ (TORNADO): Közepes erősségű támadóvarázslat, amely forgószöveget gerjesztve szétszór néhány ellenséges épületet, majd felkapja az embereket, és szétszórja őket minden irányba. Ajánlatos vízparti épületekre elűtöni...

MOCSTAR (SWAMP): A Mocstar az egész játékban nagy segítségünkre lesz. Mivel minden egyes támadásunk ellentámadást von maga után, a támadó seregünk felé igyekvő védők elé célszerű tenni. Ha három Mocstart használunk egymás után, így módon az ellenfél legalább 25-30 embert megölhetjük, mielőtt hozzánk érne.

SÍMÍTÁS (FLATTEN): Egyetlen terepet varázsolhatunk simává ezzel a mágival. Elvileg falunkhoz adna újabb építési területeket, de ahhoz nagyon drága, és erre a célra a Hid is tökéletesen megfelel, ráadásul sokkal olcsóbb.

FÖLDRENGÉS (EARTHQUAKE): Az egyik legjobb varázslat, amely egy repedést vág ■ földre, amiből némi lava szivárog ki. Ha épületek közé varázsoljuk, nagy pusztítást tud véghezvinni, csak használata után húzódnunk hátrébb, nehogy bennünket is elkapjon. A Villám, ■ Rajzás és a Mocstar után mindig erre ■ varázslatra ajánlatos gyűjteni a manát.

ERÓZIO (ERODE): Területre ható varázslat, amely megsüllyeszti a földet, alacsonyabb terepen pedig el is tűnteti. Mivel a Földrengés sokkal jobban, csak különleges esetekben használandó, például olyan helyeken, ahol az ellenfél sok kunyhót épített egy nagyon alacsony területre.

TÜZVÍHAR (FIRESTORM): Szintén területre ható mágia, amely kisebb tűzballal üdvözlögetti meg az ellenfelet. Ahhoz képest, hogy mennyi manába kerül, elég gyenge, a Földrengést javasolt helyette.

HALÁL ANGELJA (ANGEL OF DEATH): Mókás varázslat, amely megidéz egy szárnys demont, aki aztán egyenként levadásza az ellenfél embereit, amíg bizonyos idő után meg nem szűnik létezni. Hasznos tulajdonsága, hogy megjelenésével a Rajzás hatását idézi elő az ellenfél emberei között, ezért ideális elővéd. A varázslat mindenesetre jobb nála, ezért csak akkor érdemes gyűjteni rá ■ manát, ha a tűzhányó már ott figyel ■ varázslattáblán.

VULKÁN (VOLCANO): A legjobb varázslat, egyben a legrádább is. Egy tűzhányó idéz meg a játéktérben, majd már azzal is nagy pusztítást végez, hogy kinő a földből, de mivel hoz magával némi tűzvihart és mellesleg kicsorog egy kis lávát is, általában 40-50 embert és 3-4 épületet is képes elintézni. Nagyobb támadások előtt mindenképpen gyártsunk egyet belőle.

ARMAGEDDON: A klasszikus Populous-varázslat, a „népek háborúja”. Ha elszűnik, elveszítjük az irányítást, majd kinő egy aréna a földből, ahol megjelennek a harcoló lelek egységei. Az egységek vidám többszermély gladiátor-beutató keretében elődöntik, hogy melyik törzs jusson tovább a következő pályára. Nagyon jó kis varázslat, sajnos csak a 18. küldetésben lesz vele dolgunk (akkor is azt kell megakadályoznunk, hogy az ellenfél megszerezze).

Internetezés Windows alatt

A cím sokat sejtető, manapság ez a téma sokunkat érdekel. Sok ember használja aktívan, ha nem is otthon, de legalább iskolában, esetleg munkahelyén. Ha elcsépezt is, de igaz, hogy az interneten keresztül nagyon sok hasznos információ birtokába juthat bárki, aki szán rá időt – és esetleg pénzt is.

Tételezzük fel, elmegyünk egy szimpatikus internet-szolgáltatóhoz (vagy ahogy sokszor találkoznak a fogalommal: ISP-hez, azaz Internet Service Providerhez) és előfizetünk a szolgáltatásra. Ezzel a lépéssel kapunk egy felhasználói nevet, egy jelszót és rengeteg, első ránézésre haszontalan információt, amelyet be kell valahol állítanunk a saját gépünkön. Ezek nélkül ne számítson senki arra, hogy otthonából modemem keresztül tud majd inter-

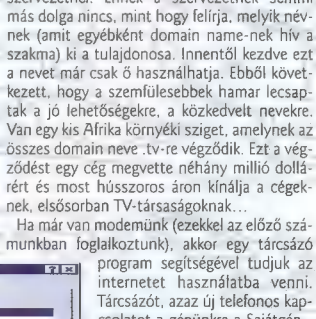
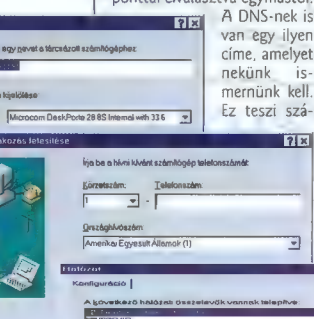
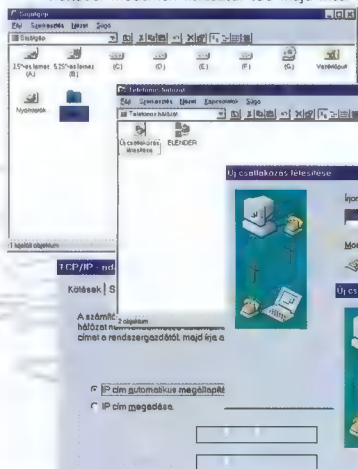
netezni (hacsak nincs olyan bátor ember az ismerőseink közül, aki megosztja velünk a szükséges adatokat. Ez nem lehetetlen, de nem ajánlom senkinek. Legtöbbször a lebukás után a szerencsétlen delikvens is elveszíti az előfizetését, és mi is a postázás lehetőségét...). A szolgáltatók általában azt figyelik, hogy egy felhasználói névvel egyszerre be akarnak-e jelentkezni többen. Ha ez többször előfordul, akkor figyelmeztetik az előfizetőt, hogy valaki más is használja a jelszavát és az ő pénzéből, idejéből internetezik. Ha nem használ a dolog, letiltják az illetőt.

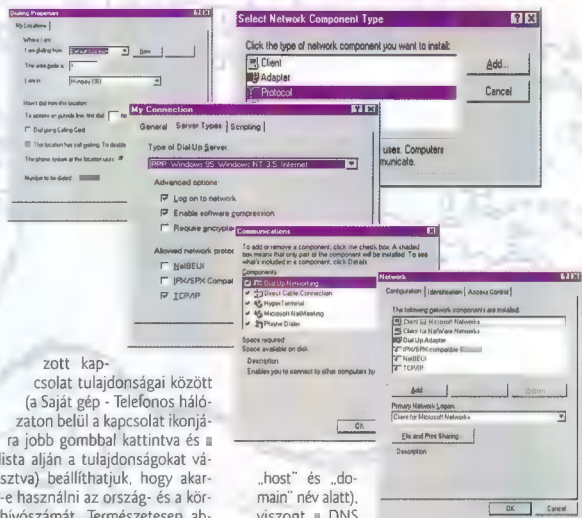
Szóval van egy felhasználó nevünk, egy jelszavunk, egy telefonszámunk és egy vagy két DNS címünk. Mi az a DNS? Egy rövidítés, azaz Domain Name Server. Ez a gép a szolgáltatók szervere, és azt a - látszólag egyszerű - feladatot végzi el, hogy az egyes IP címekhez hozzárendeli az általunk használt, közérthető nevet és fordítva. Ugyanis a világhálózatba kötött összes számítógépnek (beleértve a miénket is, amikor bejelentkeztünk) van egy IP címe (az IP szintén rövidítés, az Internet Protocol szavakból adódik). Ez a szám négyszer egy byte, azaz négy 1-től 255-ig terjedő szám, ponttal elválasztva egymástól.

A DNS-nek is van egy ilyen címe, amelyet nekünk ismernünk kell. Ez teszi szá-

munkra lehetővé, hogy ne ezt a címet kelljen megjegyeznünk, hanem szavakkal, nevekkel utalhassunk arra a helyre, amit el szeretnénk érni. Sokkal könnyebb a felhasználónak azt megjegyezni, hogy www.zed.hu, mint azt, hogy 194.159.134.1. Eleinte a címmel kellett hivatkoznunk az internetezőknél az elérni kívánt oldalakra, de egy idő után valakinek eszébe jutott, hogy így az emberek sosem fogják megszeretni az internetet, és ki kell találni a címek helyett valami mást. Ez azonban azzal is jár, hogy az általunk esetleg használni kívánt nevet regisztrálnunk kell egy nemzetközi szervezetnél. Ennek a szervezetnek semmi más dolga nincs, mint hogy felírja, melyik névnek (amit egyébként domain name-nek hív a szakma) a tulajdonosa. Innentől kezdve ezt a nevet már csak ő használhatja. Ebből következett, hogy a szemfülesebbek hamar lecsaptak a jó lehetőségekre, a közkedvelt nevekre. Van egy kis Afrika környéki sziget, amelynek az összes domain neve .tv-re végződik. Ezt a végződést egy cég megvette néhány millió dollárért és most hűsszoros áron kínálja a cégeknek, elsősorban TV-társaságoknak...

Ha már van modemünk (ezekkel az előző számunkban foglalkoztunk), akkor egy tárcsázó program segítségével tudjuk az internetet használatba venni. Tárcsázót, azaz új telefonos kapcsolatot a gépünkre a Sajátgép - Telefonos hálózat (My Computer - Dial-Up Networking) ikon alatt telepíthetünk. Ha valakinek nem





zott kapcsolatok tulajdonságai között (a Saját gép - Telefonos hálózaton belül a kapcsolat ikonja - jobb gombbal kattintva és a lista alján a tulajdonságokat választva) beállíthatjuk, hogy akarjuk-e használni az ország- és a körzet hívószámát. Természetesen abban az esetben, ha a modem tárcsázási tulajdonságai között (Start menü - Beállítások - Vezérlőpult - Modemek - Tárcsázási tulajdonságok) korrekt módon be van állítva a mi ország és körzet hívószámunk, nagy bajunk nem lehet.

Ezzel kész az új telefonos kapcsolatunk - a feladat felét már el is végeztük! A másik fele sem sokkal bonyolultabb. Meg kell mondanunk a számítógépünknek, hogy szeretnénk hálózatot használni, azon belül is az internetet. Ezt megtehetjük a Start menü - Beállítások - Vezérlőpult - Hálózat (Settings - Control Panel - Network) ikonon keresztül. Feltételezem, hogy az itt megnyíló Hálózat ablak üres. Ebben az esetben a Hozzáadás gombra kattintva a Csatolókat kiválasztva adjuk a rendszerünkhez a Microsofton belül elérhető telefonos hálózati csatlót, majd ugyancsak a Hozzáadás gombra kattintva a Protokollok közül a Microsoft TCP/IP protokollt. Ez a Transmission Control Protocol/Internet Protocol, amely az internet működéséhez kell. Ha ezeket jól csináltuk, a Hálózat ablakunkban ennek a két elemnek meg kell jelennie.

Most már csak egy dolog van hátra. A protokollt kiválasztva be kell állítanunk annak tulajdonságait. A tulajdonságokon belül általában a következőket kell beállítani:

- **IP cím fut:** IP cím automatikus megállapítása;
- **WINS konfiguráció:** DHCP for Windows felbontás használata;
- **Átjáró:** általában üresen kell hagyni, ha nem, akkor a szolgáltató megadja a szükséges címet, amelyet egyszerűen csak be kell írunk. A szolgáltató „átjáró” vagy „gateway” néven adja meg ezt a címet;
- **DNS beállítás:** ez a leglényegesebb. A gazda és a körzet általában érdektelen (ha mégsem, ezt is megadja a szolgáltató -

„host” és „domain” név alatt), viszont a DNS kiszolgáló keresési sorrendje érdekes. Itt be kell írunk a DNS szerver IP címét, először az elsődleges (primary), majd utána - ha van - a másodlagos (secondary) DNS szerver címét. A beírás után a Hozzáadás gombra kattintva bekerül a listánkra a cím.

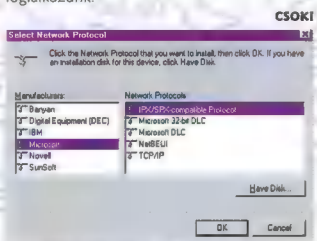
Nagyjából ennyi, amit meg kell csinálnunk mielőtt elkezdénénk az internetet használni. Természetesen szükség van még lefedés és egy internet-böngésző szoftverre is, amelyet az előfizetésünkkel együtt kapunk. Hogy ki melyiket választja, az izlés kérdése, angolul nem beszélő felhasználóknak fontos lehet, hogy a Netscape Communicator és a Microsoft Internet Explorernek van magyar nyelvű változata is.

Előfordulhat az az eset is, hogy a szolgáltató által adott CD-n egy olyan program van, amely elvégzi helyettünk az összes szükséges beállítást és a böngészőt is felteljesíti. Ez kezdők számára igen hasznos - bár általában jobb az embernek mindent magának csinálni, így legalább tudja, hogyha utána felagy a gépe, mi lehetett az, amit elrontott.

Legközelebb a böngészők lelkivilágával, valamint a Win95 és Win98 közötti különbségekkel, az átállás körülményeivel, nehézségeivel foglalkozunk.

lenne ilyen ikonja, akkor a Start menü - Beállítások - Vezérlőpult - Programok hozzáadása (Settings - Control Panel - Add/Remove Programs) ikon alatt a Windows telepítő (Windows Setup) föltre kattintva a Windows Kommunikáció nevű részt kell feltelepíteni. Nem kell mindent, az internet használatához elég a Tárcsázó és a Telefonos hálózat (Dial-Up Networking, Phone Dialer) részeket feltenni. Ha ezt megtettük és újraindítottuk a gépet, akkor már a Saját gépen belül ott kell lennie a Telefonos hálózatk. A Telefonos hálózaton belül a Hozzáadás gombra kattintva a Csatolókat kiválasztva adjuk a rendszerünkhez a Microsofton belül elérhető telefonos hálózati csatlót, majd ugyancsak a Hozzáadás gombra kattintva a Protokollok közül a Microsoft TCP/IP protokollt. Ez a Transmission Control Protocol/Internet Protocol, amely az internet működéséhez kell. Ha ezeket jól csináltuk, a Hálózat ablakunkban ennek a két elemnek meg kell jelennie.

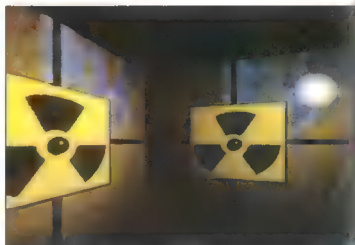
- **IP cím fut:** IP cím automatikus megállapítása;
- **WINS konfiguráció:** DHCP for Windows felbontás használata;
- **Átjáró:** általában üresen kell hagyni, ha nem, akkor a szolgáltató megadja a szükséges címet, amelyet egyszerűen csak be kell írunk. A szolgáltató „átjáró” vagy „gateway” néven adja meg ezt a címet;
- **DNS beállítás:** ez a leglényegesebb. A gazda és a körzet általában érdektelen (ha mégsem, ezt is megadja a szolgáltató -



A Microsoft Windows 3.1-gyel végre a PC-ken is rendelkezésre állt egy modern felhasználói felület, de a 32 bites operációs rendszerre való áttérés a Microsoftot egy új problémával szembesítette. Mivel a rendszernek felülről kompatibilisnek kellett lennie, ezért a kissé régimódi GDI-n (Graphics Device Interface) csak kevés módosítást lehetett végezni. A nagy teljesítményt igénylő grafikus programok, és 3D-s játékok azonban hamar elérték a nem túl értelemes GDI interface korlátait. A probléma lényege, hogy a teljes rajzoló rutin a memóriában futott, és igen processzorigényes volt. A segítséget a DirectX bevezetése hozta, amely mára a 6.0-s verzióban létezik.

A DirectX 6 újdonságai

A DirectX-et, amely alapvetően DirectDraw és Direct3D elemekből áll, a Microsoft a grafikus megjelenítés gyorsítása érdekében fejlesztette ki. A DirectDraw lehetővé teszi, hogy a rajzoló rutinok a grafikus kártya memóriájába íródjanak. A Direct3D révén pedig a CPU tehermentesíthető, mivel a 3D műveletek egy nagy hányadát (pl. a drótváz-modell megrajzolását és a textúrák megjelenítését) át tudja venni a grafikus chip. A DirectX korábbi változatai nem voltak túl sikeresek, a programot csak az 5.0-s változat óta lehet

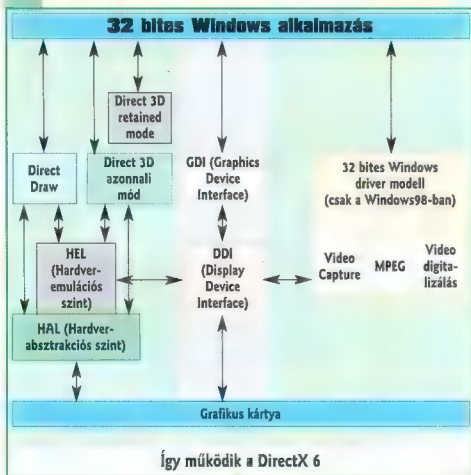


igazán komolyan venni. Minden egyes beállításához, képhez szükséges, hogy pontosan le tudjuk írni az ott felhasznált tárgyak geometriáját. Ezek után négy lépésben át kell ezeket alakítani. Az első lépésben, a World Transformation során minden egyes tárgyat, illetve annak koordinátáit egy közös koordináta-rendszerbe kell átszámolni. A második lépésben meg kell adni a nézőpontot; ez azt jelenti, hogy az abszolút koordinátákat át kell számoltatni a nézőponthoz képesti relatív koordinátákra. Ezt a műveletet nevezik View Transformationnak. A harmadik fázis, a Projection Transformation alatt a kamerától való távolság és a tárgyak egymáshoz viszonyított távolsága alapján egy mélységi információ kiszámítása történik. Ez azért fontos, hogy távolabb lévő tárgyaknak kisebbnek látszódnak, mint a kamerához közelebb esők. Ezzel megtörtént a 3D-s tárgy-modellek 2D-s vászra „vetítése”. Ezután még a kamerához közelebb eső tárgyak felületei által takarásban lévő tárgyak háromszögeit kell eltávolítani a drótváz-modellből. Ezt a lépést nevezik Clippingnek.



Miután a drótváz-modell előállt a geometriai transzformációk után, az adatok átadásra kerülnek a renderelő pipeline-nak, hogy az „felruházza” őket. Itt kerülnek ugyanis a tárgyakra a textúrák, és kiszámolásra a különféle fény- és egyéb effektusok. A DirectX 6 alapvetően ez utóbbi ténen hoz újdonságokat a Bump Mapping, Anisotropic Filtering, textúra-tömörítés, Single Pass Multitexturing és Stencil Buffer használatával.

A Microsoft által használt geometria engine-t azonban számos játékkészítő megkerüli, és csak a Rendering Pipeline-t használja. Ezek közé tartoztak a Forsaken, az Incoming és a Turok fejlesztői is. Ennek az az oka, hogy a DirectX 5-ig a geometriai Pipeline elég gyengécske volt, így ezt inkább egy saját fejlesztésűvel pótolták. A DirectX 6-ban végre kijavították a korábbi hibákat, így a geometriai pipeline 20 százalékkal gyorsabb elődjénél, és a fejlesztők most már várhatóan ezt fogják használni. Ennek a változásnak a hatása azonban ma még természetesen nem érzékelhető, csak a tisztán DirectX 6 alá fejlesztett játékoknál jön ki.





ACS48

7x50W teljesítményű hangfalpár, 40W-os subbasszus Műt. 32bit / 20kHz frekvencia tartomány



ACS45

2x6W teljesítményű hangfalpár, 20W-os subbasszus Műt. 32bit / 20kHz frekvencia tartomány



1088 Bp. Fehérvári út 13.
tel.: 266-6059 fax: 266-6058
E-mail: p.pel@net.sabnet.hu

-5%





Seldon 96.Bt

1145. Budapest, Laky Adolf u. 33
Tel/Fax: 251-95-34
E-mail: seldonbt@seldon.hu
Homepage: http://www.seldon.hu

Elektronikus kiadványok, újságok készítése, Internet oktatás, WEB oldalak tervezése, készítése és elhelyezése az Interneten

Tudomány és fantasztikum az Interneten



Avana Egyesület



SOLARIA Science Fiction Magazin
SOLARIA Minikönyvtár
Chernobion Könyvkiadó

Quark Fantasztikus Füzetek
AZ UNIVERZUM KAPUJA



MULTIMÉDIA ÁRLISTA

1000 Bp. Fehérvári út 13.
Tel/Fax: 266-6059
E-mail: p.pel@net.sabnet.hu

<p>Microsoft Home sorozatból</p> <p>3D Movie Maker 8 600,-</p> <p>Autotele Express Europe '98 CD 16 985,-</p> <p>Age of Empires 10 650,-</p> <p>Bookshelf 98 for Windows 95 9 995,-</p> <p>Classe Compact 2.0 for Windows 95 10 800,-</p> <p>CART Professional Racing (40) 10 800,-</p> <p>MS Dinosaurs for Win. 6 700,-</p> <p>Encarta Encyclopædia 98 / Deluxe 10 900,-</p> <p>Encarta World Atlas 98 for Win95 10 900,-</p> <p>Flight Simulator 98 for Win95 CD 12 600,-</p> <p>Magic School Bus sorozat</p> <p>Earth for Win. / Human Body 6 600,- / 6 600,-</p> <p>Rainforest Win. / Solar System 6 600,- / 6 600,-</p> <p>Music Central 97 7 995,-</p> <p>Neverhood for Win95 (animáció) 10 800,-</p> <p>Angol nyelvtanulási programok, szótárak</p> <p>Angol nyelvtanulási (angol beszédre) CD 3 900,-</p> <p>Angol-magyar műszaki és tudományos szótár CD-n 15 400,-</p> <p>Angol-magyar Országgyűző CD-n 15 400,-</p> <p>Angol-magyar információs szótár CD-n 7 900,-</p> <p>ClpOnc English 1, 2 (CD angol beszédre) 3 900,-</p> <p>Lupa's English 1, 2 (Angol) 4 750,- / 4 750,-</p> <p>Learn to Speak English (German/Spanish) for OEM 7 500,-</p> <p>Mini Angol Német (gyerekeknek) 4 750,- / 4 750,-</p> <p>Német-magyar hangszótár 11 900,-</p> <p>Német-magyar Német hangszótár CD-n 15 400,-</p> <p>Nyelvtanulási (Angol + német nyelv) 3 700,- / 3 700,-</p> <p>Nyelvtanulási (Angol + német nyelv) 4 800,-</p> <p>Nyelvtanulási (Angol + német nyelv) 3 950,-</p> <p>PC Suli Angol alap (kezdőknek) 3 200,- / 4 800,-</p> <p>PC Suli Angol alap + középszintű együt (Akció) 7 995,-</p> <p>PC Suli Angol szótár program 2 992,-</p> <p>PC-Disk angol/német/francia-magyar képes szótár 3 900,-</p> <p>Talk to Me angol / német 1.-4. (egyenként) 4 400,-</p> <p>Triple Play Plus English / German 8 900,- / 8 900,-</p>	<p>Enciklopédiák, atlaszok, matematikai és egyéb ismeretterjesztő CD-k</p> <p>ABC Professor (írás-olvasás oktatás gyerekeknek) 4 720,-</p> <p>Alaska's Nature Wonders / Atlasz broidma 3 600,- / 4 800,-</p> <p>Andreas's Birds / Mammals (Akció) 800,- / 800,-</p> <p>Arten-Atlasz / Atlasz iskolai 6 400,- / 4 500,-</p> <p>A Jövő Világ (horoszkóp) / Body Works 5.0 5 700,- / 4 792,-</p> <p>Computer kalauz 1, 2 4 732,- / 4 792,-</p> <p>Cosmos Encyclopedia 5 592,-</p> <p>Complete 98 Encyclopedia / 37 World Atlas 3 200,- / 3 200,-</p> <p>DK: Eyewitness sorozat tagjai</p> <p>Anne Hoppers Sea Guide / Castle Explorer 7 992,- / 6 992,-</p> <p>Children's Encyclopedia / Encyclopedia of Nature 9 400,- / 6 000,-</p> <p>Stargazer / The Way Things Work 7 800,- / 6 000,-</p> <p>Encyclopedia / Encyclopedia of Nature 2 892,- / 2 800,-</p> <p>Envi's Multimedia Encyclopedia 1987 / 1998 1 996,- / 3 400,-</p> <p>Gyógykezelések Magyarországon 4 900,-</p> <p>Hupikék kárpát / Kárpátok 4 782,- / 4 992,-</p> <p>Ismeretlen felfedezések / Történelmi felfedezések 4 800,- / 4 800,-</p> <p>Magyarország CD-Artist 6 900,-</p> <p>Magyarország modern / World Map 4 400,- / 4 750,-</p> <p>Mano Elővilág / Manika Land 4 750,- / 4 750,-</p> <p>Matematika felfedezések / Fokos felfedezések 4 800,- / 4 800,-</p> <p>Micsoda sorozat: Arany János, Petőfi Sándor 3 992,- / 3 992,-</p> <p>Politikai és Gazdasági Világkép 4 900,-</p> <p>Út Atlaszok / Térkép (30 000 című) 3 500 kópé 3 600,- / 4 400,-</p> <p>Játékok</p> <p>101 Best Games 7.8. 2 900,- / 3 200,-</p> <p>1942 The Pacific Air War / Afterlife 4 480,- / 4 000,-</p> <p>3D Lemmings / Művelés (Akció) 3 992,- / 4 000,-</p> <p>Alien Trilogy / Ali Under Space Win95 6 000,- / 2 400,-</p> <p>Amiga-4 Lemmings / Amiga Gold 7 900,- / 7 600,-</p> <p>Apache / Amiga's Fast 2 300,- / 9 592,-</p> <p>BattleShip (Törpök) / Batman Forever Coin 6 192,- / 4 900,-</p> <p>Boat & Bombs / Broken Sword 2 4 900,- / 4 400,-</p> <p>Capitalism Plus / Capitalism 8 200,- / 8 400,-</p>	<p>Játékok (olyfajta)</p> <p>Casino Player Club Ed / Comanche 3 1 200,- / 8 400,-</p> <p>Daggerfall / Dark Reign 3 400,- / 7 800,-</p> <p>Destruction Derby / Discard (Akció) 2 800,- / 2 000,-</p> <p>Dragonheart / Dugout 6 400,- / 4 800,-</p> <p>Exotic Assault / Fade to Black 7 400,- / 3 400,-</p> <p>F1 Racing / F2 - Air Dominance Fighter 8 900,- / 9 592,-</p> <p>HFA 98 / Flashback 8 400,- / 4 480,-</p> <p>Gambler Knight 2 / Jagerman Galactica 5 400,- / 7 600,-</p> <p>Indy Car 2 / Intern: Poly Champions 98 3 992,- / 8 800,-</p> <p>InterStar 76 / Joint Strike Fighter 9 492,- / 8 920,-</p> <p>Jakkokollék (Board, Simulator, Action stb.) 1 990,-</p> <p>Jedi Knight: Dark Forces 2 / KNO 9 992,- / 8 800,-</p> <p>Kak & Pity (gyerek) / King Island 6 400,- / 6 600,-</p> <p>Lands of Lore II / Little Big Adventure 2 4 800,- / 7 900,-</p> <p>Lomas / Lucas Arts Archives 3 900,- / 9 900,-</p> <p>Longbow 2 / Maximum Road Race 9 400,- / 9 990,-</p> <p>Mad Dog 1 & 2 / Magic Carpet 3 840,- / 4 400,-</p> <p>Mega Pack 6 / Mega Pack 8 (10-11 CD) 7 200,- / 9 592,-</p> <p>Mega Race 2 / Moral Combat Trilogy 3 600,- / 8 800,-</p> <p>Monkey Island 1-2, Need for Speed 2 Sp. 6 400,- / 4 400,-</p> <p>NBA Live 98 / NHL Hockey 98 7 200,- / 9 592,-</p> <p>Outlaw / Panzer General 2 8 600,- / 9 192,-</p> <p>Phantasmagoria 2 / Screamer Rally 4 400,- / 9 400,-</p> <p>Sensible World of Soccer 97 / Space Pirates 4 000,- / 996,-</p> <p>Serra Drive (6 pr. Phantasmagoria 8-9) 9 400,-</p> <p>Shadow of the Empire / Streets of SimCity 7 400,- / 2 900,-</p> <p>Sim Tower 4 / Sim City 1 - Sim City Classic 3 600,- / 4 200,-</p> <p>Sim Earth / Sim City / Sim Tower 3 600,- / 4 200,-</p> <p>Slamcase / Trophy Brass 2 7 400,- / 4 400,-</p> <p>Test Drive 4 7 992,-</p> <p>Theme Park / Theme Hospital 3 900,- / 9 592,-</p> <p>Thunderhawk 2 / Tomb Raider 9 500,- / 9 592,-</p> <p>Top Gunner / Total Racing (3-5 kópé) 9 600,- / 9 300,-</p> <p>Transport Tycoon Deluxe / Virtual Pool 4 382,- / 2 200,-</p> <p>Wind Commander 5 / World Cup 98 6 600,- / 9 900,-</p> <p>X-Car / X-Ship / X-Fight 8 400,- / 8 400,-</p> <p>US Navy Fighters 97 Gold / Dark Nemesis 3 992,- / 9 592,-</p>
--	---	---

Teljes árnyékban képe faxon tone üzemmódban a faxbankból: 833-686 1497

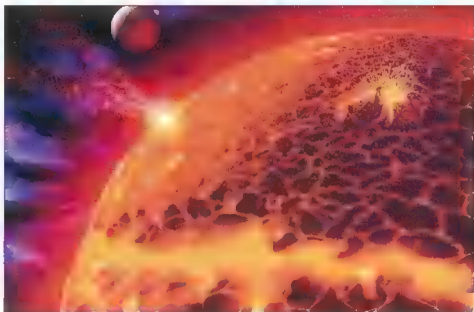


Citizen Printiva 700

A Citizen cég legtöbbünk számára óráiról ismert, pedig emellett számos területen készít kiváló termékeket. Ezen területek egyike a számítógépes nyomtatóké, azon belül is a házi felhasználásra szánt speciális printereké. Az irodai használatra szánt nyomtatók legfontosabb jellemzői közé a gyorsaság és az olcsó üzemeltetés tartoznak, azonban legtöbbször nem nyújtanak extra funkciókat. A Citizen nyomtatóival elsősorban azokat az igényes házi felhasználókat célozza meg, akik számára a képmínőség áll az első helyen.

A Citizen a Printiva 700 nyomtatóban használta fel először a saját fejlesztésű Micro Dry technológiát, amely a színek nagyon pontos keverésével igen élénk képet tud létrehozni normál papíron is. A Printiva 700-ban négy toner cartridge számára van hely, és cartridge-térben elég széles palettából tudunk választani. A nyomtató minőségi színes nyomtatás üzemmód választása esetén CMYK metódussal cian, bíbor, sárga és fekete színek keverésével állítjuk a megfelelő árnyalatokat. Természetesen létezik hozzá kevert színes cartridge is, de az igazi extrának a fémek színeket tartalmazó kasszákat számíthatunk, amelyek segítségével metálfényt tudunk kölcsönözni képeinknek.

A nyomtatóban négy cartridge számára van foglalat, ezek a tárolók igen könnyen elérhetőek, mivel az őket takaró fedél egy gombnyomással lenyitható. A foglalatok kialakításánál elsődleges szempont volt a biztos fogás mellett a gyors cserélhetőség, és ezt elég jól sikerült megvalósítani. A cartridge-ek egy gombnyomással kielmenthető helyükről, és fixálásuk sem vesz igénybe több időt és energiát, így néhány másodperc alatt át lehet konfigurálni színek-zetünket a nyomtatóban. Speciális cartridge-ekből kettőfele van: az egyik széria a cian, bíbor és sárga fémek fényű változatai, a másik csoportba az arany és ezüst színek tartoznak.



A BALOLDALI KÉPEK AZ EREDETIK, A JOBBOLDALIAK PEDIG A PRINTIVA ÁLTAL KINYOMTATOTTAK

A fémek színeket tartalmazó cartridge-eket többféleképpen lehet felhasználni: ha a négy alapszínben rendelkezünk fémek színekkel (arany, ezüst, kék és piros), egy ütemben meg tudjuk így nyomni a képet, ha viszont csak egy-egy speciális cartridge-ünk van, a nyomtatás két ütemben zajlik, amelynek második ütemét a fémek felülnyomása jelenti (ezt a driver külön támogatja). Emellett természetesen megtehetjük azt is, hogy kizárólag a fémek cartridge-vel nyomtatunk egy képet, ekkor érdekes, igen élénk fényű képet kapunk végeredményként, amely sötét papírokon és névjegykártyákon mutat igen jól. Ez az üzemmód megfelel egy monokróm képnek, ahol a fekete árnyalatokat arany vagy ezüst megfelelő erősségű tónusával helyettesítjük.

A Printiva 700 drivere egy saját nyomtatási feladatkezelőt is tartal-

Szlingszótár

3D API: Kezelőfelület a 3D funkciók vezérlésére a grafikus kártyákon. Ezáltal és a hardver gyorsítás révén csökkenthető a CPU leterheltsége. A három legfontosabb 3D API a DirectX3, a Glide és az OpenGL.

Antialiasing: A ferde vonalak megjelenítésekor, az alacsony felbontásból adódó zavaró „lépcsőszerű” effektus mérséklésére alkalmazott eljárás. Többféle változatát alkalmazzák. A Full Scene Antialiasing esetén a teljes beállítást kiszámítják nagyobb felbontásban, többnyire kétszer, majd a kapott eredményt számolják vissza alacsonyabb felbontásra. Ennél kevésbé

hatékony módszer, ha csak a szomszédos poligonok érintkező vonalait, illetve textúráit szűrik. Az antialiasing jelentősége 1024*768 felbontástól kezdve egyre csökken, egyre kisebb mértékben járul hozzá a képmínőség javulásához.

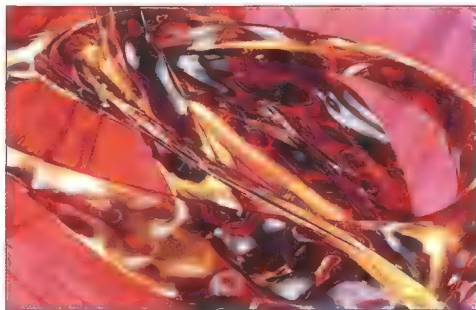
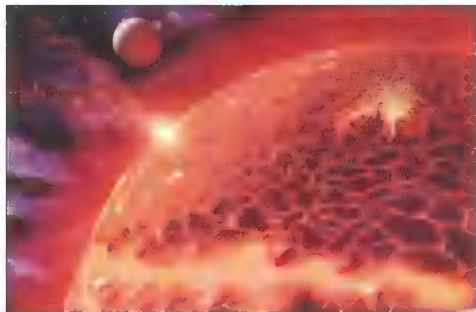
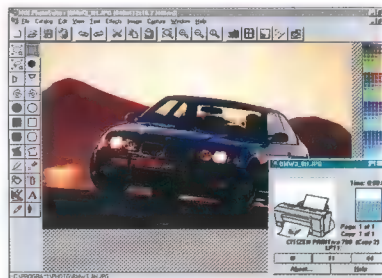
MIP Mapping: Egy adott textúra egyidejűleg több különböző felbontásban kerül felhasználásra. Az előtérben levő tárgyaknál a nagyobb felbontású változatot kapják, míg a háttérben levő tárgyak az alacsonyabb felbontású verzió kerül. A textúrákat többnyire a bilineáris filteringgel feszítik a tárgyra, és ekkor a távolodó tárgyaknál, a különböző felbontású textúrák közötti átváltás során zavaró átmeneteket lehet látni.

A trilineáris filtering jelentősen csökkenti ezt a hatást, de a legjobb módszer jelenleg az anisotropiás filtering.

Anisotropic filtering: A bilineáris filtering sok előnyös tulajdonsága mellett számos hátránnyal is bír. Például ha egy ferde falon egy felirat van, akkor a bilineáris filtering ezt szépen elmosza. Ebben tud segíteni az anisotropiás filtering, amely a bilineáris verzióval ellentétben a textúrákat X és Y irányban nem ugyanolyan mértékben finomítja, hanem ellipszis-formában – nevé is ezt mutatja (anisotropic = „nem egyenlő mértékben”). A kivitelezés szabályozható: a programozótól függ, hogy melyik irányban milyen erősséggel lesz szűrve.

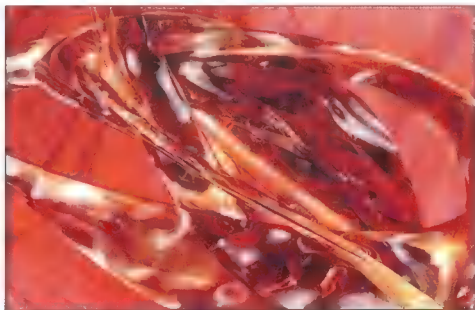
maz Print Spooler néven, amely a Windows beépített nyomtatás-felügyelőjéhez képest tartalmaz extra funkciókat, de néhány konfigurációban nem működik tökéletesen. Szerencsére a feladatai átirányíthatók a normál nyomtatás-felügyelőhöz a Printiva Spool Manageren belül. A Printiva 700 drivere sok lehetőséget kínál a felhasználó számára, amelyek közül nagyon megdölgdoltan érdemes választani, mert erőteljesen befolyásolják a képminőséget. Első körben el kell döntünk, milyen üzemmódban nyomtasson a printer. Ha normál színes képet szeretnénk készíteni (pl. egy fotót akarunk ki-nyomtatni), a legjobb eredményt Photo nyomtatás, és azon belül a CMYK üzemmód választásával érhetjük el. Ha viszont fémes színeket szeretnénk kicsalogatni nyomtatóból, el kell határozunk, hogy egyszínű fémes képet (Single Metallic Colour) vagy fémes fényű színes képet (Metallic with 24 bit Colour) szeretnénk végeredményként kapni. Ezen felül rengeteg finomságot állíthatunk

színárnyalatok és dithering terén, amelyekkel még pontosabban szabályozható a nyomtatás végső módja. A Citizen Printiva 700 hozza azt, amit a fejlesztők ígértek, azaz egy kiváló minőségű, házi felhasználásra szánt nyomtatót. Ha négy színű üzemmódot választunk, 600 dpi felbontásban nagyon szép, élénk színű nyomtatokat produkál a gép, de sajnos ennek ára az, hogy lassan készül el a mű, hiszen megdölgdül színnel külön kell megnyomni a képet. Egyszínű nyomtatás esetén természetesen a szükséges idő arányosan kevesebb. A fémes színek használatához a felhasználónak időnként cartridge-et kell cserélnie, de ezt elég gyorsan és könnyedén meg lehet tenni, és a végeredmény kárpótól a kisebb kényelmetlenségért. A Citizen Printiva 700 mindazoknak ajánlható, akik alapvetően minőségi grafikus nyomtatásra keresnek printert, és fel tudják használni a fémes színek által nyújtott extrákat.



Új 3D gyorsító chippek

Bár az ATI és a 3DLabs új 3D gyorsító chippei még nincsenek készen (csak az év vége felé várhatóak), igen ígéretesnek tűnnek. A Riva TNT chip teljesítményét jelenleg egyetlen nagy szériában kapható gyorsító



Bump Mapping: Az egyik legszebb 3D funkció, amely dinamikus árnyékaival szép térhatást kölcsönöz kétdimenziós felületeknek. Eddig a fejlesztők arra voltak rászorítva, hogy a textúrák részletességének növelésével, és azon belül az árnyékok megerősítésével próbáljanak meg térhatású képet készíteni. A Bump Mapping révén ez két lépésre bontható. Egy normál textúra fölé egy Bump Mapet húznak (Blending), amely az árnyék-információkat tartalmazza, így az árnyékok már dinamikusán számíthatók a fényforrás helyzetétől függően.

Texture Blending: Ez az eljárás, amely arra szolgál, hogy több textúra, illetve fényeffektus egymás fölé helyezhető legyen. A korábbi

grafikus chippek ezt több lépésben voltak csak képesek végrehajtani (Multi Pass Multi-Texturing). A Riva TNT, Voodoo2 és ATI 128 GL chippek viszont a jóval gyorsabb Single Pass Multi-Texturinget is ismerik, így két textúrát tudnak egy időben feldolgozni.

Stencil Buffer: Ez képes aktiválni vagy deaktiválni azt, hogy egy felületen pixelnyi pontossággal hol történik rendering és hol nem. Ezáltal egy tárgy bizonyos meghatározott részei eltüntethetők, illetve újra megjeleníthetők.

Procedural Texture: Aki látta az Unreal vagy a Forsaken igen látványos vízfelületeit, tudja, mire jöik a procedurális textúrák. Szimpla bitmapek helyett a renderelés során csak egy megadott

struktúra (pl. faminta, víz) adott, amelyből a végső textúra egy valós időben elvégzett algoritmus végeredményeként áll elő. Ez természetesen igen számolásgényes, de sokkal elhebb felületek alakíthatók ki vele.

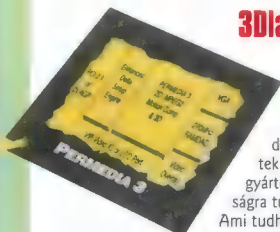
Strip és Fan: Egy objektumon belül a közös elemeket, vonalakat tartalmazó háromszögek együttes kezelésére kialakított új egységek, amelyek használatával már nem kell minden egyes háromszög mindegyik oldalát mindig kiszámolni. A közös oldalak automatikusan adódnak, csak az új sarokpontokkal kell számolni – ezzel igen sok felesleges számítás takarítható meg. A Strip és Fan elemeket a DirectX 6, Glide 3 és az OpenGL támogatja.

chip sem éri el; év végére ígéri az ATI a Rage 128 GL-t és a 3DLabs a Permedia 3-at, amelyek már konkurrenciát jelenthetnek neki.

ATI Rage 128 GL

Az ATI chip egy egész sor újdonságot hordoz magában. A Riva TNT-hez hasonlóan a Rage 128 GL is tudja a Single Pass Multitexturing (SMT). A Quake II és a Motorhead az első fecskék a játékok között, amelyek használják ezt a technikát, de várhatóan egyre növekszik az ilyen programok száma. A Superscalar Rendering Technics (SSRT) megnevezés mögött egy olyan technikát értenek, amely két textúra-feldolgozó pipeline-t tartalmaz, és ezzel megduplázza a Rage Pro teljesítményét. A chip cache-architektúráját is nagymértékben átdolgozták, hogy megakadályozzák a textúráknak és pixeleknek a lassabb grafikus vagy rendszer-memóriába történő felesleges kimozgatását. A Rage 128 GL 8-8 KB cache-t tartalmaz textúrára és pixelekre. A gyártó állítása szerint a chip teljesítménye valahol a Riva TNT-é körül lehet. Az ATI három Rage 128GL-re épülő kártyát hoz ki. A Rage Magnum és a Rage Fury 32 Mbyte RAM-mal lesz ellátva, utóbbin TV-kimenetet is lesz. Az Xpert 128 ezekkel szemben csak 16 Mbyte RAM-ot tartalmaz, egyébként a Fury jellemzőit viseli magán. Első körben a kártyákból csak AGP változatot jön ki, de jövőre már tervezik a PCI verziók piacra dobását is.

3Dlabs Permedia3



Már júliusban bejelentette a 3Dlabs az Permedia 2 chip utódját, de csak mostanában készültek el az első minták és a gyártó nem hozott nyilvánosságra túl sok részletet a chipről. Ami tudható róla: 0,25 mikronos technológiával készül, és az ATI, illetve az nVidia termékeihez hasonló

jellemzőkkel bír. A konkurrenciához hasonlóan 128 bites a memória-interface-e, és a Riva TNT-hez hasonlóan 16 Mbyte memóriát tud lekezelni, így a Page 128 GL 32 Mbyte memóriáját nem közelíti meg. Az integrált 270 MHz-es RAM-DAC azonban jóval nagyobb teljesítményű, mint a Riva TNT-n és a Rage 128 GL-en dolgozó 250 MHz-es változat. A Permedia 3 ennek köszönhetően korát megelőző képráfrissítési frekvenciák kiadására képes: 1900x1080 képpontoss felbontást tud 90 Hz mellett! Szintén a kora előtt jár abban, hogy az LCD monitoroknál fontos Panel Link Portot is támogatja. Ezáltal nemcsak az LCD monitorok meghajtására képes, hanem notebookokban is jól használható.

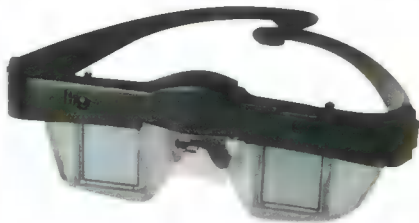
Glaze3D

A Glaze 3D fejlesztői gigantikus teljesítményt ígérnek. A projektet ugyanaz a finn fejlesztőcsapat (a Bitboys Oy) jegyzi, amely a sokat ígérő Pyramid 3D-n is dolgozott. A Glaze 3D egy saját FPU segítségével másodpercenként hárommillió háromszög kiszámolására képes és ehhez - az ígéretek szerint - 400 Mpixel fillrate társul. A már-már természetes multitexturingen túlmenően egyidejűleg akár négy bilinear filteringgel számolt textúrát is képes lesz kiszámolni a chip. A népszerű 3D üzemmodról sem feledkeztek meg a fejlesztők, így megduplázva már 800

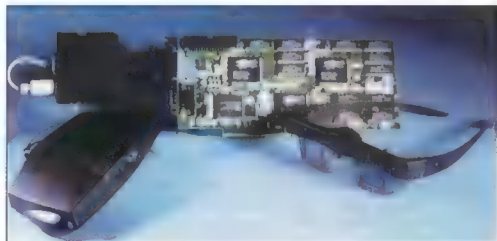
Mpixel (!) fillrate elérhető. Mindezen ígéretek beváltásához magától értetődően sok idő szükséges, így jövő ősz előtt nem számíthatunk a Glaze3D-re.

Metabyte Wicked 3D

Régóta próbálkoznak a fejlesztőcégek azzal, hogy jól működő 3D sztereó hatást keltő szemüveget, azaz shutterglasst dobjanak piacra. A szemüveg gondoskodik arról, hogy mindkét szem egyetlen képet lásson, míg a másikat elsőtéti. Az egyszerű alapötlet ellenére az eddigi rendszerekkel komoly problémák voltak, így nem tudtak elterjedni. Ezen problémák egyike az volt, hogy a rendelkezésre álló grafikus kártyák nem voltak elég gyorsak ahhoz, hogy a szükséges



képmintézési frekvenciát produkálják. A sztereó megjelenítés az eljárás alapjának megfelelően felezi az eredeti frekvenciát, így 50 Hz eléréséhez 100 Hz-nek megfelelő adatmennyiség szükséges. A másik komoly probléma az volt, hogy egyedi megoldások maradtak, mert csak egy-két rájuk optimalizált játék készült el. A Wicked 3D-vel egyszerre akarnak mindkét problémán változtatni. A WickedVision névre hallgató sztereó rendszer egy Voodoo2-alapú kártyára épít, így a képmintézési frekvencia már nem probléma. A rendszert támogató játékok problematikáját egy igen újszerű közelítéssel oldották fel: az egyedi játékok helyett a kártya driverét írták át úgy, hogy minden játék, amely a legelterjedtebb három 3D API (Direct 3D, Glide és OpenGL) egyikét használja, támogatassa azon keresztül a sztereó megjelenítést. A rendszer installálása igen egyszerű: a grafikus kártya kimenetére kell dugni egy csatlakozót, melyhez az infravörös adó köthető. Ezen keresztül mennek a jelek a szemüvegbe, amely 200 órára elegendő elemmel működik - így megmarad a felhasználó teljes mozgásszabadsága. Az eddigi tesztek során igen pozitív vissza-



jelzéseket kaptak a fejlesztők: a Quake 2 alacsony és magas felbontásban is teljesen térhatású képet adott, azonban néhány más 3D játéknál még adódott problémák, amelyek a bétateszt fázisában levő drivereknek tudhatók be. Remélhetőleg ezek a bakik a végleges driverrel megoldódnak és végre egy sikeres 3D szemüveget köszönhetnek a Wicked 3D személyében.

CHARLIE

VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.

Székesfehérvár

Aszfalvölgyi u.7.

10 ÉVES

*Kellemes Karácsonyi
Ünnepet és Boldog
Új Évet kívánunk!*



A MAGYAR CD-GYÁRTÁS...

KOMPAKTLEMEZ
KOMPAKT TECHNOLÓGIA
KOMPAKT SZOLGÁLTATÁS

8001 Székesfehérvár Pf. 175 Tel.: (06-22) 328-132 Fax: (06-22) 328-133 E-mail: vtcd@mail.datanet.hu www.vtcd.hu



CD-tartalom

amely sokkal meggyőzőbbre sikeredett, mint az első része, vagy a Heavy Gear 2. Szimulátorokból most is az autóké a főszerep, itt van a legnagyobb Monaco Grand Prix, a Psynosis Newman Haas Racingje és a futurisztikus Mad Trax.

A ZED fennállása során először audio track is van a CD-mellékleten – a Snow Wave Avalanche egyik háttérzenéjeként megismert spanyol Matamala punkegyüttes Nothing on the World című számát CD playerrel vagy audio CD-lejátszóval hallgathatjuk meg.

A keretrendszer megtekintéséhez szükség van a Netscape Communicator vagy az Internet Explorer böngészőprogramra. A CD-n a Netscape Communicator 4.05-ös verziójának magyar változata található meg Windows 95 alá. Telepítéséhez futtassuk a CD-ről a CB32H405.EXE file-t, amely a Utility/Internet/Netscape könyvtárban található.

Miután telepítettük a böngészőt, nyissuk meg a CD-n lévő ZED.HTM file-t, így megjelenik a keretrendszer nyitóoldala. További segítséget a CD főkönyvtárban lévő olvasas.txt file-ban, valamint a keretrendszer Help gombját megnyomva kaphatunk.

BLOOD 2

GT Interactive / 3D Akció

A Shogóban debütált Lithtech 3D engine-nel készülő first person shooter, amelyet a Monolith csapata fejleszt a GT szárnyai alá, újabb trónkövetelőt ad az emberszimulátorok világának. Az első epizód nem túl áttűtő sikerén igyekszik a kiadó kikészülni a csorbát – a meglehetősen meggyőző demo alapján úgy tűnik, sikeresen: több mint tizenöt különféle fegyverrel, alaposan átgondolt kerettörténettel, valamint négy különféle választható karakterrel lesz dolgunk.

TRESPASSER

Electronic Arts / Akció

A játék Steven Spielberg fantasztikus és utópisztikus, dinoszauruszokkal teli világában játszódik. A Trespasser fajtáját tekintve 3D akció, egyedi engine-nel. Érdekes megoldás (és a realitás-érzés fokozza), hogy ha ide-oda nézelődünk, elsőként saját testrészeink ötlenek szemünkbe. Ha elnézünk oldalra, láthatjuk vállunkat, kezünket stb. A kaland folyamán egy fiatal biológusnőt alakítunk, és feladatunk, hogy élve kijussunk a dinóktól hemzsegető szigetről. A dinókon kívül egyébként minden nagyon is megfelelő napjaink körülményeinek: nincsenek idegenek, plazmapuskák, lehetetlen dolgok, helyette vannak valóságban is létező fegyverek, nagyon jól lemodellezett fizikai körülmények stb.

Irányítás:

W	Futás előre
S	Séta előre
X	Séta hátra
A	Oldalazás
S	Tűz, tárgyhátszín
A	Ugrás
C	Guggolás
E	Dobás



Közleg a kardcsony, ilyenkor mindig elhalmoznak bennünket a kiadók jobbnál jobb, szebbnél szebb ígéretes alkotásokkal, csak győzzük átlatni a játéközint, amit a téli hónapok kínálnak. Természetesen ezúttal is megpróbáltuk a frissesség és a minőség kereszteszetét minél nagyobbra húzni, ami a játékedmények illéti. Akcióból ebben a hónapban is jutott bőven, elég csak megemlíteni az ígéretes Trespassert vagy a végre valahára megjelent Tomb Raider III demót. Folytatásokból sincs hiány, itt van rögtön a Blood 2, amely sokkal meggyőzőbbre sikeredett, mint az első része, vagy a Heavy Gear 2. Szimulátorokból most is az autóké a főszerep, itt van a legnagyobb Monaco Grand Prix, a Psynosis Newman Haas Racingje és a futurisztikus Mad Trax.

A ZED fennállása során először audio track is van a CD-mellékleten – a Snow Wave Avalanche egyik háttérzenéjeként megismert spanyol Matamala punkegyüttes Nothing on the World című számát CD playerrel vagy audio CD-lejátszóval hallgathatjuk meg.

Lárhoz hasonló „kaliberű” hölgy. A demóban három küldetés kipróbálására nyílik lehetőségünk, de továbbiakat is be tudunk szerezni, ha ellátogatunk a www.thecreed.com címre!

NEOPHYTE: THE SPIRIT MASTER

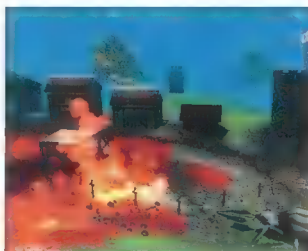
Alien Software / Kaland

Manga stílusú kalandjáték egy fiatal fejlesztőcsapattól – tagjai átlag életkoruk körülbelül 17 évi! A játékban főhősünk Neika, vele kell a faluban kalandoznunk, majd ha elég bátorak érezzük már magunkat, megpróbálhatjuk a keletre lévő homár-királyt.

VIRUS 2000

Frontier Developments Ltd. / Akció

Ebben az érdekes akciójátékban a világot megfertőzte egy idegen vírus, és ezáltal olyan gonosz teremtmények kelték életre, mint sárkányok, óriásira nőtt féreg, gyilkos hangyák, rovarok stb. A mi feladatunk a Föld megmentése: egy kis lebegő űrhajó segítségével kell árkon-bokron keresztül irtanunk a mutáns lényeket és elpusztítani a vírust. A grafikus engine a Populous: The Beginningre emlékeztet, a terep ábrázolásra egy szépen kivitelezett Landscape technológiának köszönhető.



NIGHTLONG

Team 17 / Kaland

Jövőben játszódó renderelt point and click stílusú kalandjáték, amelynek főszereplője Joshua Reeve, akivel kell fedeznünk a furcsa cyberpunk világ titkait, ha életben akarunk maradni.

SNOW WAVE AVALANCHE

Midas Interactive / Sport

A téli sportok, azon belül a snowboard szerelmeseinek ajánlható ez a játék, amelyben hódolhatunk extrém szenvedélyünknek. A demóban lehetőség nyílik lesiklásra, szalomszánkázásra, valamint „deszkaugrásra”, azaz slugszánkázásra, csak nem lécekel, hanem snowboard-deszkával. Külön érdekesség, hogy a játék egyik audio trackje is megtalálható a CD-n, lejátszható CD playerrel, vagy akár audio CD-lejátszóval.

VII DANCEBALL 2000

Interplay / Sport

Az Államokban igen népszerű sportágat, baseballt játszhatunk ennek a játéknak a segítségével, és nem is akárhogy: alcímként „új generációs baseball”-t kapott a program, és nem véletlenül. A grafika csodálatos, a játékosok maximálisan részletességgel kidolgozottak.

JÁTEKÖRÖK

Játék címe	Futtatandó file	Típus	Min.hardver	HD helyfoglalás
Blood 2	Akcio\Blood2\Setup.exe	Akcio	P200 32 MB	70 MB
Heavy Gear 2	Szimul\Heavy2\hg2demo.exe	Szimulátor	P200 32 MB	77 MB
Mad Trax	Szimul\Madtrax\maddemo.zip	Szimulátor	P166 16 MB	13 MB
Magic and Mayhem	Strat\Magic\Setup.exe	Stratégia	P200 32 MB	85 MB
Monaco Grand Prix	Szimul\Monaco\mgprs_v.exe	Szimulátor	P166 32 MB	0 MB
Neophyte: The Spirit Master	Kalnd\Neophyte\neika.zip	Kaland	P90 16 MB	12 MB
Neuman Haas Racing	Szimul\Neuman\Setup.exe	Szimulátor	P166 32 MB	15 MB
Nightlong	Kaland\Nightlong\nightlong.zip	Kaland	P166 32 MB	42 MB
Snow Wave Avalanche	Sport\Snowwave\snow.zip	Sport	P200 32 MB	23 MB
The Creed	Akcio\Creed\Creedf_h.exe	Akcio	P166 32 MB	45 MB
Tobin Raider III	Akcio\Tr3\Tr3india.exe	Akcio	P166 32 MB	12 MB
Topgun	Szimul\Topgun\Topgun.exe	Szimulátor	P200 32 MB	85 MB
Trespasser	Akcio\Trespasser\trespasser.exe	Akcio	P200 32 MB	0 MB
Vigilance	Akcio\vigilance\vigilance.exe	Akcio	P200 32 MB	80 MB
Virus 2000	Akcio\Virus2000\w2000.exe	Akcio	P166 32 MB	0 MB
VR Baseball 2000	Sport\VRbaseball\hrderby.exe	Sport	P166 32 MB	32 MB
Wargasm	Akcio\Wargasm\wargasm.zip	Akcio	P166 32 MB	70 MB

MAGIC AND MAYHEM

Virgin / Kaland

A Magic and Mayhemnek ezúttal egy új demója került fel a korongra, amelyben már a multiplayer játék is kipróbálható.



MAD TRAX

Project Two Interactive
Szimulátor
Futurisztikus arcade autóverseny fantszikus, felboríthatatlan kasztnikkal. A címből is adódik, hogy a játék világa erősen emlékeztet a Mad Max-filmekre....

TOMB RAIDER III

Eidos Interactive / Akció

Lara Croft újabb visszatérése már nagyon közel van! A demo alapján már most eldönthető, hogy a copfos szexbomba ismét le fog mosni minden klónt és trónkövetelőt a pályáról, és megkoronázza magát, mint minden idők legjobb third person akció-kalandjátékát.

Irányítás:

Kurzornyílak

AS

Mozgás

Ugrás

Guggolás

Nézelődés

Fegyver elővétele

Tűz / Használat

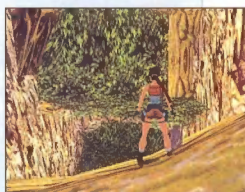
Menü / Tárgylist

Numerikus 0

S P A C E

Ctrl

E S C



MONACO GRAND PRIX

Ubi Soft / Szimulátor

Nagyszerű Formula 1 szimuláció az F1 Racing Simulation „különkiadásán”. A játékban lehetőségünk nyílik az autósport hőskorának versenyautóit kipróbálni, ugyanúgy, mint a mai 800 lóerős csodagépeket. A grafika a játék egyik legnagyobb erőnye, egyszerűen gyönyörű, sőt, autókinkinézetiét mi magunk is megváltoztathatjuk.

BALATI Computers Bt.
1146 Budapest, Thököly út 88.

KARÁCSONYI MEGLEPETÉS:

Komplett konfigurációkból

5%

kedvezmény!

Gépátépítés

!!!AMD 6k2-300+Epox Via MVP3 AGP 100MHz /nem ATX/!!!
38.000,-Ft.-tól

OTP részletfizetési lehetőség!!!

Internet szolgáltatás: 2000 Ft+ÁFA-tól

Tel./fax: 341-5343, 06-20 9264-507

Faxbank: 2333666/1607#

E-mail: balati@ahol.com

Nyitva tartás: H-P 9-17 h-ig

Komplett számítógépek, multimédia kiegészítők,
alkatrészek nagy választékban! Havi akcióink:

Panasonic 4/8 SCSI CD-író	5600,-	Creative AWE 64 OEM	9000,-
Imemga ZIP drive párhuzamos portra	24900,-	Fejhallgatás mikrofon	1500,-
Logic 3 kormány+váltókar+pedál	15400,-	Sony Playstation SCH-5502	26400,-
ASUS V300,0.4MB SG RIVA128 PCI/AGP		Sony Playstation kiegészítők	!!!!!!!
Tv kimenet, VHS, SVHS bemenet	15700,-	Aktiv hangfalak, Gravis bókormánypok,	
Cyber Drive 24x IDE CD-ROM	7800,-	valamint SB hangkártyák teljes választéka!	
		Professzionális SunCom bókormánypok,	
		gázkörök, legyvertzonizáció	
		Akciók konfigurációk ügyében hívjon minket!	



UTILITYK

Név	Hol van	Rövid leírás
ActiveMovie	Utility\ActiveMovie	Animáció (video) lejátszó, sok-sok ismert formátummal
DirectX 6	Utility\DirectX	A DirectX 6-os változata. A Dx6core.exe-t Win98 alatt futtassuk, míg a a Dx6hun.exe-t magyar Win95, a Dx6eng.exe-t pedig angol Win95 alá rakjuk fel
Drivers	Utility\Drivers	A lehető legfrissebb driverek Voodoo és Voodoo 2 kártyákhoz
Netscape Communicator 4.05	Utility\Internet\Netscape	A Netscape Communicator böngésző
Getright 3.2	Utility\Internet\Getr320.exe	4.05-ös magyar nyelvű változata
Qozilla	Utility\Internet\Qozilla.exe	Rendkívül intelligens FTP kezelő program, mely képes automatikus letöltésre, és kapcsolatot lebontásra
Mirabilis ICQ	Utility\Internet\Icq98a130.exe	A Getrighthoz hasonló FTP program
Mirc 54.1	Utility\Internet\Mirc541T.exe	ICQ program
Quicktime	Utility\Quicktime	IRC program, sok hasznos funkcióval
Tömörítők	Utility\Tomrto	MPEG lejátszó
Vírusirtók	Utility\Virusrto	6 féle tömörítő, úgymint arj, pkzip, winzip, ace, rar és winrar
Lview	Utility\Lview	Thunderbyte Antivirus Dos és Windows alá
Paint Shop Pro	Utility\Psp	Képnézegető, sok formátummal
Winamp	Utility\Winamp	Paint shop Pro 5
		Winamp 2.05-ös mp3 lejátszó

VIGILANCE

Segasoft / Akció

Tomb Raider szerű third person akciójáték, amelyben titkosügynökökkel kell életveszélyes küldetéseket teljesíteniünk.

TOP GUN

MicroProse / Szimulátor

A MicroProse legújabb harci repülőgép-szimulátorának demójában Szibéria felett repülhetünk harminc (!) küldetésen keresztül.

NEWMAN HAAS RACING

Psygnosis

Szimulátor

Az Amerikában nagy népszerűségnek örvendő IndyCar versenyekre szállhatunk be Paul Newman, a híres színész nevét viselő versenystálló berkein belül. A demóban egy autó és egy pálya kipróbálására nyílik lehetőség.



WARGASM

DID / Akció

A legendás DID által készített tankos 3D akciójáték. A program végtelenig kihasználja a 3D gyorsítókártyák lehetőségeit.

ZED FAQ, avagy „mit tegyek, ha...”

...a CD-melléklet sérült, megkarcolódott, eltört?

A Posta néha igen mostohán bánik a gondjaira bízott küldeményekkel, különös tekintettel a sérülékeny CD-korongokra. Ha a CD-d egyértelműen azért nem működik, mert kézbesítés során megsérült (pl. karcolás van az ezüst felületen, esetleg több darabban van az egész lemez), természetesen kísérjük, ha eljuttatod (személyesen vagy postai úton) a szerkesztőségbe. Ugyanez érvényes a postaládába beleerőszakolt, meggyűrt, kettéhajtott újságokra is.

...nem működik valami a CD-ről?

Ha nem sérült a lemez fizikailag, először is gondosan tanulmányozd át a CD tartalmát bemutató cikket az újságban. Ellenőrizd, hogy a programhoz – aminek futnia kellene, de nem indul – szükséges minimális hardver megvan-e a gépedben, van-e elég szabad helyed a merevlemezben, van-e DirectX-ed installálva. Ha van rá lehetőség, próbáld ki a programot egy másik számítógépen is – ha ott megy, de nálad nem, nyilván a Te géped a hibás. Ha még mindig nem oldódott meg a rejtély, telefonálj be a szerkesztőségbe (203-13-51). Lehetőleg a működő gép mellől, hogy „online” tudjunk segíteni.

...nem kaptam meg az előfizetett újságot, mikor az újságosnál már kapható?

Egyesre szoktuk küldeni az újságot az előfizetőknek illetve átadni terjesztésre, aztán a Posta versenyt fut önmagával, néha az előfizetők kapják meg egy-két nappal korábban az újságot, néha az újságárusok. Ha az utcai megjelenéstől számított egy héten belül sem kapod meg az előfizetett újságodat, akkor már gond van – telefonálj (203-13-51) és megoldjuk a problémát.

...a ZED régebbi számaint szeretném megvenni, amelyek már sem újságosnál, sem számítástechnikai boltokban nem kaphatók?

A gyűjteményből hiányzó, régebbi számokat megveheted a szerkesztőségben (Bp. XI., Bartók Béla út 152/C), de el tudjuk küldeni postán is, utánvétellel.

...azt szeretném, hogy az e-mailben küldött levelemre minél előbb reagáljanak?

Ha Zednek akarsz levelet írni, a zed@zed.hu címre írd, ha valamelyik szerzőnek, akkor a <szervő neve>@zed.hu-ra. Egyéb esetekben a pczed@zed.hu cím az ajánlott, a subject sorban lehetőleg tedd egyértelművé, hogy miről szól a leveled (reklamáció, címváltozás stb.). Ha a homepage-ünkön keresztül küldesz levelet, írd bele az e-mail címed is, hogy tudjunk válaszolni!

A shareware megjelölésű programok csak a dokumentációjukban megjelölt időtartamig használhatók szabadon, ezen idő lejártá után a további jogszertő használathoz regisztrálni kell ezeket az adott program készítőjénél. A ZED magazin ára a regisztrációs díjakat nem tartalmazza! ♦ A CD-n található programok tartalmáért a kiadó semminemű felelősséget nem vállal! ♦ A CD tartalmát aktuális víruskereső programokkal ellenőriztük. Ha ennek ellenére mégis vírus lenne valamelyik programban, úgy az okozott károkért a kiadó felelősséget nem vállal. ♦ Egyes dedikált fejlesztés alatt álló játékokból készültek, így azok nem feltétlenül tükrözik a program maijani végleges formáját.

Arnyekhoid



HATALOM KÁRTYAI

A Hatalom Kartyái (HKK) Magyarország első és legsikeresebb gyűjtőjáték kártyajátéka, amelyből az elmúlt három év alatt több tízezer pakli fogyott el. A HKK-ban, más kártyajátéktól eltérően, minden egyes csomagban más és más lapokat találsz, neked kell eldöntened, hogy mely lapokból állítsd össze a paklidat. A játék során a kártyákon szereplő szörnyeket és varázslatokat idézed meg, így próbálsz ellenfeledet legyőzni. A könnyen elsajátítható, szórakoztató játék sokak számára hosszútávú intellektuális sporttal is fejlődhet. A játéknak országos klubhálózata és ligája van; hetente 5-6 verseny kerül megrendezésre, némelyik komoly pénzdíjakkal. Tapasztalatunk alapján ideális játék a szellemi kihívást kedvelő számítógépes játékosok számára.

Ha be akarsz kapcsolódni a játékba, ez a legjobb pillanat, hiszen december 5-én jelenik meg a legújabb kiadásból, az Arnyekhoid, 170 új lappal!



A Hatalom Kártyáiról, illetve a levelezős játékokról bővebben olvashatsz az interneten is. A játékokkal kapcsolatos írásokkal, hírtételekkel, információkkal, statisztikákkal, rekordokkal külön havilap, az Alanori Krónika foglalkozik, amelyben olvashatsz a Hatalom Kártyáiról is. Az Alanori Krónika újságárusoknál nem kapható, csak szerepjáték és kártyaboltokban, mint például a Magic Shop (1052 Budapest, Párizs u. 1., Terra Center)

BEHOLDER KFT.

1680 Budapest, Pf. 134

e-mail: beholder@mail.datanet.hu

http://www.beholder.hu



fantasy kalandjáték

A Túlélők Földje az első magyar levelezős szerepjáték, több mint hat éves fennállással és 4000 aktív játékossal.

A mintegy 300000 négyzetmérföldes, sivatagokkal, hegyláncokkal, erdőségekkel borított világban több száz fajta egzotikus szörny, tárgy és varázslat vár arra, hogy felfedezd. Csapdák, kincsekkel teli többszintes barlangrendszerek jelentenek fantasztikus kihívást. Ötven különböző játékos-szövetség várja csatlakozásodat, mindegyik egyedül képesekkel. Melyik oldalra állsz a jók és a gonoszok örök harcában? Elkötelezed-e magad a nyolc isten valamelyike mellett?

Kíváncsi vagy egy játékra, amelyben több helyszín, kihívás, szörny és varázslat ill. űrhajó és fantasztikus technológia van, mint bármelyik számítógépes játékban? Egy játékra, amelyben több ezer játékosnak, és világának története már évek óta alakul a játékosok cselekedetei alapján? A Túlélők Földjét és a Kicsi Galaktikát játszhatod levélben és interneten keresztül is, a játékok szabálytervezési elővásárlásod homepage-linkjén, vagy elhívdját levélben, ha írsz elénk.

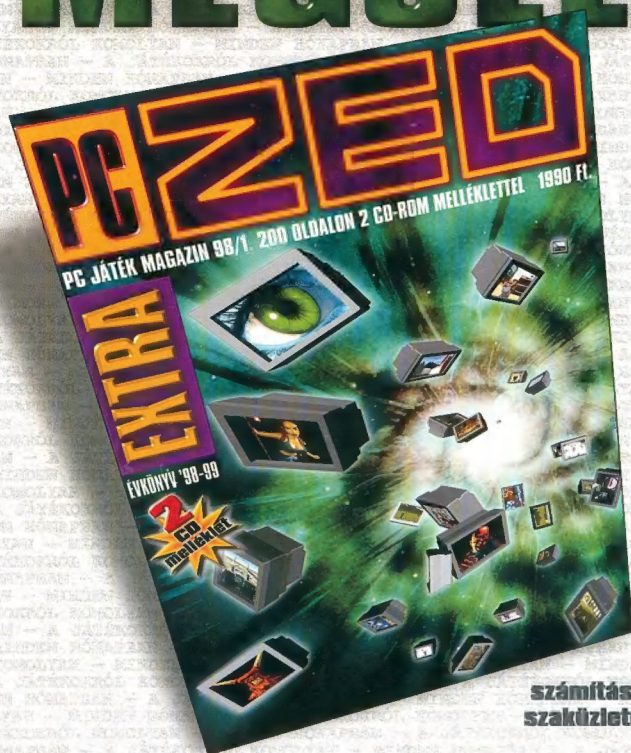


SCI-FI KALANDJÁTÉK

A világ sokat változott azóta, hogy az első űrhajók elhagyták a Föld légkörét. Az emberiség részt vett a Galaktikus Birodalom megalapításában, amely több évszázados fennállásának az idegen galaxisból érkező invázió vetett véget és taszította Káoszba a világot. Válassz a 7 értelmes faj közül legényseget, és szereld fel űrhajódat a saját ízlésed szerint. Kereskedj, kalozkodj, harcolj az idegen betolakodókkal, vagy indíts expedíciót távoli bolygók felszínére! Alakíts flottát barátaidal, hogy kihívassátok a csillagromboló méretű űrmormundalt!



MEGJELENT!



**A PC-S JÁTÉKOK
MÚLTJA, JELENE,
JÖVŐJE**

**AZ ELSŐ
MAGYAR NYELVŰ
ÁTTEKNITÉS**

Kapható az újságárusoknál,
a fontosabb könyvesboltokban,
számítástechnikai és játékszoftver
szaküzletekben.

BARÁTKOZÓKNAK ■ HALADÓKNAK ■ PROFIKNAK

érdekességek, ötletek a játékok világából

cyberstyle - a világhódító hobby

interaktív média - a harmadik generáció

cybervilág - az évezred utolsó évében

top'98

játékelemzések

végigjátszások

tudnivalók a vírusokról

Internet

hardver ajánlások



AZ EZREDFORDULÓ HOBBIJA - A JÁTÉKOKRÓL KOMOLYAN.